¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

TOP JUEGOS

Nº 5 495 Ptas. 2,98 € MC

- OUTCAST
- OMEGA BOOST
- MECHWARRIOR 3
- LONDON GTA 1969
- WILD METAL COUNTRY

ESPECIAL SHOOT'EM UP

¿QUIÉN ES EL MÁS RÁPIDO?

AFINA TU PUNTERÍA PORQUE YA SE ACERCA...

QUAKE III: ARENA
El gran acontecimiento del 99

QUAKE II
Pronto en tu consola

PERFECT DARK
La magistral secuela de GoldenEye

132 PÁGINAS DE
- REPORTAJES
- ENTREVISTAS
- ANÁLISIS
- ACTUALIDAD
- MÚSICA
- Y MUCHO MÁS...

8 414090 203180 00005

STAR WARS EPISODE 1: RACER



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 5 Agosto 1999

Edita:  MC Ediciones, S.A.

Redacción
Pº St. Gervasi 16-20,
08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Coordinación general:
Miquel Echarri

Dirección técnica y maquetación:
Celia Mínguez y Esther Artero

Actualidad cultural:
Xavi Sancho

Colaboradores:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Joan Josep Musarra, Mari Carmen Sánchez, Pilar Sans, Lluís B. Toledano, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Àlex Guardiet, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Raquel García, Amparo, Silvia Acevedo, Mònica Terrats, Sofía Pariente

Muchísimas gracias a Sergio Arteaga, Ferran Reig y Federico Pérez. Sin vuestra colaboración y sabios consejos este número no hubiese sido posible. Va por vosotros.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo:
Alba Hernández

Jefa de Publicidad
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: b-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
cede, s.a
SUD América 1532.
1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F. Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 - Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

EDITORIAL

El techo del mundo

Tras varios años trabajando siete días a la semana y acumulando Ferraris último modelo en el fastuoso párquing de alguna de sus cuatro o cinco residencias, John Carmack creyó llegado el momento de sentarse en la cima de la montaña. "Apenas unos minutos", pensó, "para relajarme y disfrutar del paisaje". Desde las alturas siderales a las que le había llevado su genio, Carmack veía a la competencia como una hilera de atribulados insectos.

"Nunca podrán desarrollar un *shoot'em up* como los de id", cuentan que le dijo a los chicos de la prensa. Y en el colmo de la suficiencia, incluso alquiló el motor de gráficos de *Quake II* para comprarse otro par de Ferraris. De ese paso en falso nació *Half Life*, y puede que el primer impulso de Carmack fuese continuar sentado y ponerse a contar los royalties. Pero esta vez la cosa iba en serio, los insectos habían sufrido una asombrosa mutación y amenazaban con llegar a la cima. *Half Life* era un juego condenadamente bueno, pero Carmack se prometió a sí mismo que haría uno incluso mejor. Ya se sabe que en la industria virtual la competencia es el combustible del genio, y si no que le pregunten a Sega y a Nintendo, empeñados en enterrar la PSX bajo una montaña de veloces polígonos. Así que Carmack ha vuelto a trabajar siete días por semana, renderizar sus sueños y desayunar jarabe de píxel. *Quake III: Arena* es el fruto de los desvelos del programador de software más respetado y temido del planeta. Le falta algún que otro retoque, pero estará en la calle antes de finales de año. Las expectativas no podrían ser mayores: éste es el juego que amenaza con llevarnos al otro lado del espejo, más allá de la frontera entre realidad y ficción virtual.

Quake III, *Half Life*, *Requiem*, *Perfect Dark*, *Prey*, *Daikatana*... La extraordinaria oferta de *shoot'em up* recién salidos del horno o en proceso de desarrollo hace pensar en un salto cualitativo para la industria del software de entretenimiento. Es por eso que hemos dedicado veinticinco páginas de nuestro número de agosto al mundo de los *shooter* tridimensionales de visión subjetiva, esas gloriosas bacanales de pólvora y caos que presidirán el final del verano y nuestro próximo otoño. Disfrútalas.



Nº 5 Agosto

ESPECIAL SHOOT'EM UP

32 ¿Acaso eres tú más rápido que Clint?

Aquí tienes una buena oportunidad de demostrarlo



34 Veinte formas de morir
Los clásicos del *shoot'em up* en 3D

37 Quake III: Arena
El gran acontecimiento del 99

43 ¡Texas¡
La verdadera historia de id software

46 Game Over, chaval
También los marines juegan a *Doom*

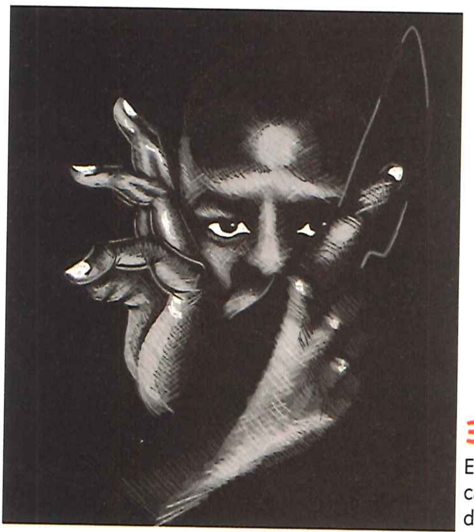
48 Quake II
En la N64 y la PSX

50 Shoot'em up en la Red
Apoteósis de violencia internauta

52 Juegos con futuro
Novedades por las que vale la pena esperar


48



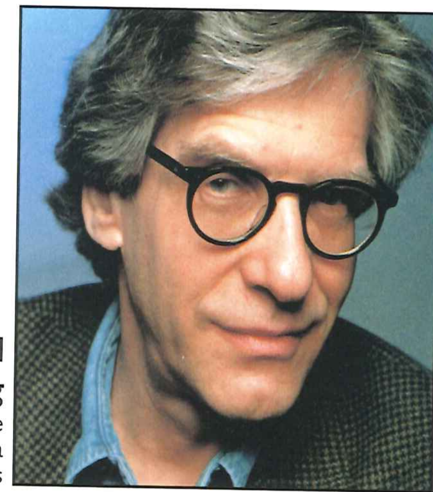


30 Ryan Hart
Entrevista con el campeón mundial de *Tekken*





56 Optimiza tu equipo
Consejos para jugar como un profesional



114 David Cronenberg
El hombre que le pone imagen a nuestras pesadillas

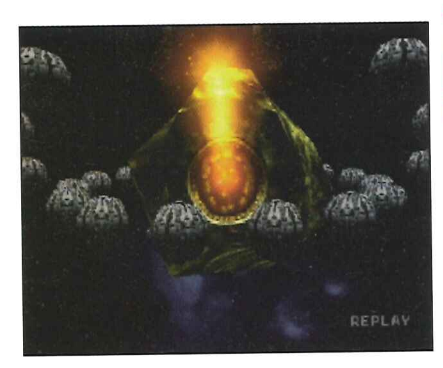


LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION



Top Reviews

★★★★★



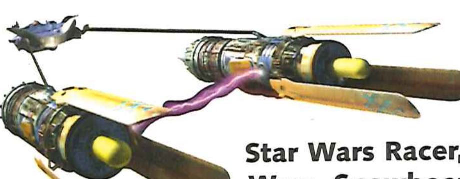
72 Novedades PlayStation:

Lanzamientos: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Puma Street Soccer, GTA London 1969, Triple Play 2000, Croc 2, Final Fantasy y Gran Turismo en serie Platinum.



80 Novedades PC:

Lanzamientos: Official Formula 1, Outcast, Requiem, Mechwarrior 3, Lands of Lore III, Corsairs, Wild Metal Country, Army Men II, Jack Nicklaus 6.



92 Novedades N64:

Star Wars Racer, Knife Edge, Lylat Wars, Snowboard Kids, Mario Kart 64.

96 Mundo Apple:

Unreal, Diablo, Starcraft, Jackrabbit 2, Yoot Tower.

100 Otros sistemas:

Super Mario Brothers DX, Maya the Bee, Top Gear Pocket, Dropzone.



Además...

Porque las reviews no lo son todo..

8 Game on

Este mes, David Bowie juega en el patio de Omikron y Nintendo enseña a nadar a su delfín

20 Lanzadera

Previews de Star Trek New Worlds, Bugs Bunny: Perdido en el tiempo, Marvel Vs Capcom, Blue Stinger, Aero Dancer, Gpolice 2, Cutthroats

26 Infiltrados

Espionaje de alto nivel a cargo de los mejores profesionales

28 Femme Virtual

Te presentamos a la cruel carcelera de Dungeon Keeper II

66 ¡Mayday, Mayday!

Las trampas más desvergonzadas e infames que puedas imaginar



Secciones...

3 Editorial

111 Deathmatch

112 Juegos en la Red

105 Libros, música y cine

128 El túnel del tiempo

130 El corazón en un puño

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Panegíricos, declaraciones de amor, gritos de angustia, cobardes insinuaciones... Esta es vuestra oportunidad de pasar al otro lado del espejo, y vaya si la estáis aprovechando.

Curso de ética periodística.

Disfruté mucho con el Especial Carreras publicado en el número 3 de Top Juegos. La idea de hacer análisis comparativos entre diferentes juegos de un mismo género me parece estupenda. Creo que es una buena forma de orientar al aficionado y darle más pautas al margen de los clásicos comentarios sobre el argumento, la jugabilidad, los gráficos, etc. Pero lo que no consigo comprender es el último puesto que un juego de la calidad de *WipEout* ocupa en vuestro ránking. Repasando la lista, veo que las puntuaciones que le dan la mayoría de vuestros expertos son bastante altas con excepción de la de Jonathan Davies, que sólo le da una estrella. Sin la claramente injusta opinión del tal Davies, el juego estaría entre los dos o tres mejores, o sea, más o menos donde le corresponde. Lo que me parece más curioso es que el analista basa su opinión en un prejuicio: no le gustan los racers futuristas porque prefiere los juegos de conducción sobre ruedas. Incluso se permite el lujo de afirmar, creo que sin mucho fundamento, que los desarrolladores optaron por el modelo de coches flotantes porque no eran capaces de conseguir una simulación realista. Me parece un poco frívolo dudar de la competencia técnica de una compañía como Psygnosis, que además de haber puesto de moda las carreras de simulación futurista ha desarrollado juegos de muchos tipos y siempre con resultados excelentes. Creo que la poco argumentada valoración de Davies distorsiona vuestro ránking y es lo que motiva que *WipEout* ocupe la última posición, algo que considero aberrante y que seguro que no ha hecho ni pizca de gracia a los buenos aficionados a los juegos de carreras.

Andrés Huerta. Santander.

Jonathan Davies no fue el único de los expertos consultados que hizo una valoración claramente negativa de WipEout. Echa un vistazo a tu ejemplar de TOP JUEGOS 3 y verás que el periodista deportivo Tiff Needell también le pone una estrella y no duda afirmar que "no aporta una pizca de realismo". "Estas carreras son completamente increíbles. No me gusta", añade. Needell valoró los juegos en función de su realismo, cualidad que no tiene WipEout a pesar de pertenecer (al menos nominalmente) al género de simuladores deportivos. Dicho esto, estamos de acuerdo contigo en que es un buen juego y ha creado escuela, y que sorprende verlo en la última posición de un ránking de simuladores automovilísticos, por muy dura que fuese la competencia. Pero a Jonathan Davies no le gustó WipEout, y tenía todo el derecho del mundo a que su opinión fuese respetada por los redactores de esta revista.

1984

Me pregunto si soy el único que espera la llegada de la PSX 2 con más inquietud que esperanza. Mucho me temo que cuando Sony saque al mercado su nueva consola entraremos en una larga fase de monopolio, y ya se sabe que los monopolios no suelen darle excesivas ventajas al consumidor. Sony va a conseguir una combinación de poderío financiero e iniciativa en el desarrollo tecnológico que hará inútil toda competencia, léase Dreamcast, Dolphin o cualquier idea semejante que pueda ocurrírsele a Sega o Nintendo. Este par de compañías parecen condenadas al papel de perdedoras crónicas, así que preparémonos a sufrir la dictadura Sony. Todos tendremos nuestra PSX 2 de color gris aparcada junto al televisor, con montañas de espectaculares pero en el fondo aburridos clones de *Tekken*, *Tomb Raider* o *FIFA* cubriéndola. La era de los Zeldas y los Marios, en la que todavía era posible soñar con una cierta democratización del mercado del videojuego, habrá pasado a la historia. A favor de Sony juegan el dinero y los avances en la DVD, pero su victoria definitiva será también la derrota de la imaginación y la voluntad de buscar algo nuevo.

Sergi Tarrats. Barcelona

Sí, tal vez sea cierto. Tal vez el futuro nos depara PSX 2 para todos, FIFA 2009 Deluxe y Tomb Raider XXI. El retorno de Lara Croft. Sin embargo, incluso bajo la dictadura de Sony seguirán saliendo al mercado Zeldas y Marios, la diferencia es que tal vez Nintendo (y no digamos Sega) se acabe convirtiendo en una compañía de software y ponga su "imaginación y voluntad de buscar algo nuevo" al servicio de la "gris y siniestra" PSX 2. Después de todo, una consola no es otra cosa que un soporte tecnológico, y la tecnología de consumo tiende a la estandarización, como ya ha ocurrido con la música o el mercado del vídeo. Lo importante es la calidad y la diversidad de los productos que se canalizarán a través de ese soporte, y, al menos en este terreno, creemos que Nintendo siempre será capaz de hacerse un hueco.

El valor de la experiencia

¿Con el corazón en un puño? Menuda estupidez. Esa seccioncilla vuestra debería llamarse más bien "El juego al que jugué una vez y me gustó hasta el punto de tenerme entretenido durante unos veinte minutos hasta que me harté y salí a la calle a dar una vuelta en bici con mis primos". Repasemos: en Top Juegos 4 un tío que se llama Matt Bielby nos cuenta que tenía un Speecy 128 K y que luego trabajó en una tienducha de videojuegos. Apasionante. Pero es que en el 3, uno de vuestros redactores anónimos (¿por qué dejáis sin firmar la inmensa mayoría de los artículos?) dedica una paginita a explicarnos que se ha hecho mayor y sólo los juegos de snowboardind le devuelven su infancia perdida. Puaghh. Esa sección sólo tendría sentido si encontráseis a gente con verdaderas experiencias de interés relacionadas con el mundo del

videojuego. Si no, mejor dedicar una paginita más a novedades (que, por cierto, se os pasan algunas) y no aburrir a vuestros lectores con las anecdotillas de cuatro niñatos amargados.

Jesús Blanco. Madrid

¿Qué tal 'El día que Doom me convenció de la necesidad de hacer desaparecer a mi suegra'? ¿O 'La responsabilidad de Super Mario Brothers en mi fracaso escolar, el divorcio de mis padres y los cuatro intentos de suicidio de mi hermana pequeña'? ¿O 'Cómo Zelda me mostró el camino del frenopático'? Si quieres que la sección incluya verdaderas "experiencias de interés", ¿por qué no das ejemplo y nos explicas las tuyas? Podrían titularse 'El día que Kingpin y Duke Nukem me dieron autoridad moral para considerar a Matt Bielby y compañía un hatajo de niñatos amargados'. Sentimos que no te guste la seción, y por supuesto concederemos a tus sabias admoniciones todo el interés y crédito que merecen.

Nostalgia pontevedresa

Aprovechando un viaje de fin de semana a Londres me he comprado una vieja consola Saturn. Me costó sólo una tercera parte del precio de *Metal Gear Solid*, y desde que la tengo he aparcado en un rincón la PSX y la N64. La Saturn es una pasada, ni siquiera me pasó por la cabeza que pudiese sacarle tanto partido, sólo la compré porque es una especie de reliquia y su precio es una broma. Pero viendo lo que esta maquinita da de sí, me cuesta entender que no le dediquéis ni una triste página en vuestra revista.

Justo Calleja. Moaña (Pontevedra)

No vamos a discutirte que la Saturn conserva parte de su antiguo encanto. Pero es una consola que nació vieja porque ni siquiera la compañía que la puso en el mercado creyó en ella. Sus propietarios pueden encontrar algún consuelo en jugar a viejos beat'em up de Capcom y olvidar que existe un mundo real en que casi todas las compañías desarrolladoras trabajan para la PSX y la N64 tiene juegos del nivel Zelda. Aún así, no descartamos del todo dedicarle algo de espacio de vez en cuando. Ahora, sin ir más lejos, lo estamos haciendo.

Curso de ética periodística 2. El Imperio contraataca

Me encanta vuestra revista, pero creo que no tratáis a la Nintendo 64 como es debido. Por ejemplo: en el reportaje sobre la E3 del número 4 prácticamente no habláis de ella, tan sólo para hacer una referencia a Dolphin y para decir que de momento no habrá un FIFA 2000 para esta consola. En la feria se presentaron 80 novedades para N64. ¿Aquí también la excusa es que el catálogo de PSX es muchísimo más amplio? Y en la sección 'Lanzadera' prácticamente no hay reviews de esta consola cuando en otras revistas del sector sí las hay. Qué raro, ¿no?

En fin, aprovecho para decir que el resto de la revista es genial y que confío que os corregiréis y seréis un poco más neutrales. Hasta la próxima.

Daniel García Sala. Viladecans (Barcelona)

En fin Daniel, tú eres la segunda persona en poco más de un mes que duda de nuestra integridad y ve oscuras motivaciones en la selección de contenidos de esta revista. Si algún piratilla de esos que campan a sus anchas por aguas digitales se introduce algún día en los archivos secretos de Sony, comprobará que ninguno de nuestros redactores y colaboradores recibe un sueldo de los padres de la Play. Nos dices que en la E3 se presentaron 80 novedades de Nintendo. Nosotros estuvimos allí, y te aseguramos que no todas podían considerarse novedades estrictas. Además, ¿qué son 80 juegos en comparación con el difícilmente cuantificable despliegue de títulos para PSX y PC? No negamos la calidad de la oferta Nintendo, sin ir más lejos, en este número analizamos cinco juegos excelentes para la 64, de lo mejor que se encuentra hoy por hoy en el mercado. Pero, por suerte o por desgracia, otros soportes tienen un catálogo de juegos mucho más amplio, y eso es una realidad fácil de demostrar. Sea como sea, larga vida a Nintendo y gracias por tus sensatos y amables comentarios.

Sugerencias

Me gustaría que cambiaseis vuestra forma de puntuación de cinco a diez estrellas y que dedicaseis espacio a videojuegos antiguos, aunque creo que bastaría con uno por mes. También estaría bien que rebajaseis un poco el precio de la revista, aunque sólo fuesen quince duros. Tengo que comprar juegos y no dispongo de tanta pasta. No me gustan nada las secciones de música, vídeo y cine. En vuestra portada dice que TOP JUEGOS es una revista de PSX, N64, PC, Game Boy, Dreamcast y Mac, pero no habla para nada de estas secciones de cultura y espectáculos. A mí me sobran. Por último, deciros que si vuestras entrevistas son inventadas casi preferiría que las sustituyeseis por publicidad.

Néstor, desde algún lugar del planeta.

¿Cómo puede habérsete ocurrido una idea tan retorcida? Nuestras entrevistas con Lara Weller o Phil Harrison son AUTÉNTICAS,todas lo son. Lo contrario sería un fraude y nos estaríamos arriesgando a sufrir acciones legales por parte de los personajes supuestamente entrevistados, que, como seguramente sabrás, son personas que existen y tienen asesores de imagen, abogados y demás. Sentimos que no te gusten nuestras secciones de actualidad cultural, pero nosotros las consideramos coherentes con nuestra línea editorial. Queremos hacer una revista seria, dinámica y adulta, con atención preferente al mundo del videojuego pero capaz de mirar un poco más allá y situar nuestra afición común en un contexto amplio: el de la producción cultural en todos los ámbitos. Tal vez nos equivocamos, y este enfoque no conecta con las aspiraciones de nuestros lectores. Si descubrimos que es así, no te quepa duda que cambiaremos de línea: ésta es vuestra revista y no el coto privado de los que trabajamos en ella.

Y eso es todo por este mes, gracias a los alumnos de algún instituto de secundaria de Parla cuyo nombre no conocemos y que han bombardeado nuestra redacción con sus cartas. No os estamos ignorando, empezaremos a publicar vuestras listas de videojuegos favoritos el mes que viene. Un abrazo a todos y mención especial para los sabios y prudentes comentarios del compañero Gerard Masnou, que reproduciremos algún día (Gerard, ¿te gustaría escribir en nuestra revista?) y otra para Enrique García, que se declara gratamente impresionado por los polígonos (sic) de Lara Croft. Enrique, nadie te comprende mejor que nosotros, pero permite que te digamos que no todo en esta vida es cuestión de polígonos. No seas superficial, hombre.

LA CARTA DEL MES

Conspiración de silencio

¿Os habéis preguntado alguna vez por qué cuando visitas la sección de videojuegos de unos grandes almacenes siempre encuentras las N64 apagadas? Lo mismo pasa con los Mac. Asómate a la pantalla de un PC cualquiera y verás un estupendo simulador de vuelo o un juego de lucha y a un grupo de chavales haciendo cola para darle un par de meneos al ratón. Lo mismo pasa con la PSX, que siempre está encendida y mostrando imágenes de juegos como *Metal Gear Solid* o *Gran Turismo*. Pero los Mac y la consola de Nintendo siempre están por ahí, abandonados en cualquier rincón, como trastos inútiles. Sin una triste imagen en sus pantallas. Me diréis que es casual. Bien, comprobadlo por vosotros mismos.

Arturo Andrades. Madrid.

Tu carta nos ha dejado sin palabras. Tal vez estás a punto de destapar el complot de mayor alcance en el mundo occidental desde que la CIA, el Vaticano, las mafias cubanas y portorriqueñas de Miami, el gobierno búlgaro y el colectivo de excombatientes de la IIª guerra mundial se pusieron de acuerdo para quitar de en medio a un tal Kennedy. Tú has hecho saltar la liebre, pero nosotros estamos dispuestos a recoger el testigo. Arturo, esta grosera conspiración de silencio merece que adoptemos enérgicas medidas. Lo que está en juego es, ni más ni menos, el futuro del mundo tal como lo conocemos. (Por cierto, ¿has recorrido todos los grandes almacenes con sección de videojuegos de la Europa comunitaria o sólo los del área de Madrid? Más que nada para ir precisando nuestros objetivos. Tal vez nos veamos obligados a contactar con colectivos de resistencia de otros países.)

■ Sophitia y Taki: dos de las luchadoras de Soul Calibur.

TE ROBARÁ EL ALMA

Presentamos Soul Calibur, el primer título Namco para Dreamcast

Estamos totalmente alucinados. Y no sólo con la fascinante sonrisa de la ninja adolescente Seung Mina. La asombrosa conversión Dreamcast que Namco ha hecho de Soul Calibur nos ha robado el alma. Este *beat'em up* a base de espadas será el primer juego de Namco para la nueva consola y tiene un aspecto increíble. Presentada en demos más o menos jugables durante las recientes Feria de Tokio y E3 de LA, *Soul Calibur* sedujo a todo el mundo, a pesar de que el juego sólo estaba completo en un 30 %.

Desde entonces, hemos averiguado que la version Dreamcast no será una adaptación directa de la clásica máquina arcade. En esta nueva versión solamente dispondrás de diez luchadores, pero se incluirán novedades como, por ejemplo, un modo tag de lucha en equipo y mayor calidad gráfica. En su nueva conversión, *Soul Calibur* seguirá siendo una poética historia de espada y brujería, y, además, es muy probable que se desarrollen movimientos específicos nuevos para algunos de los personajes principales.

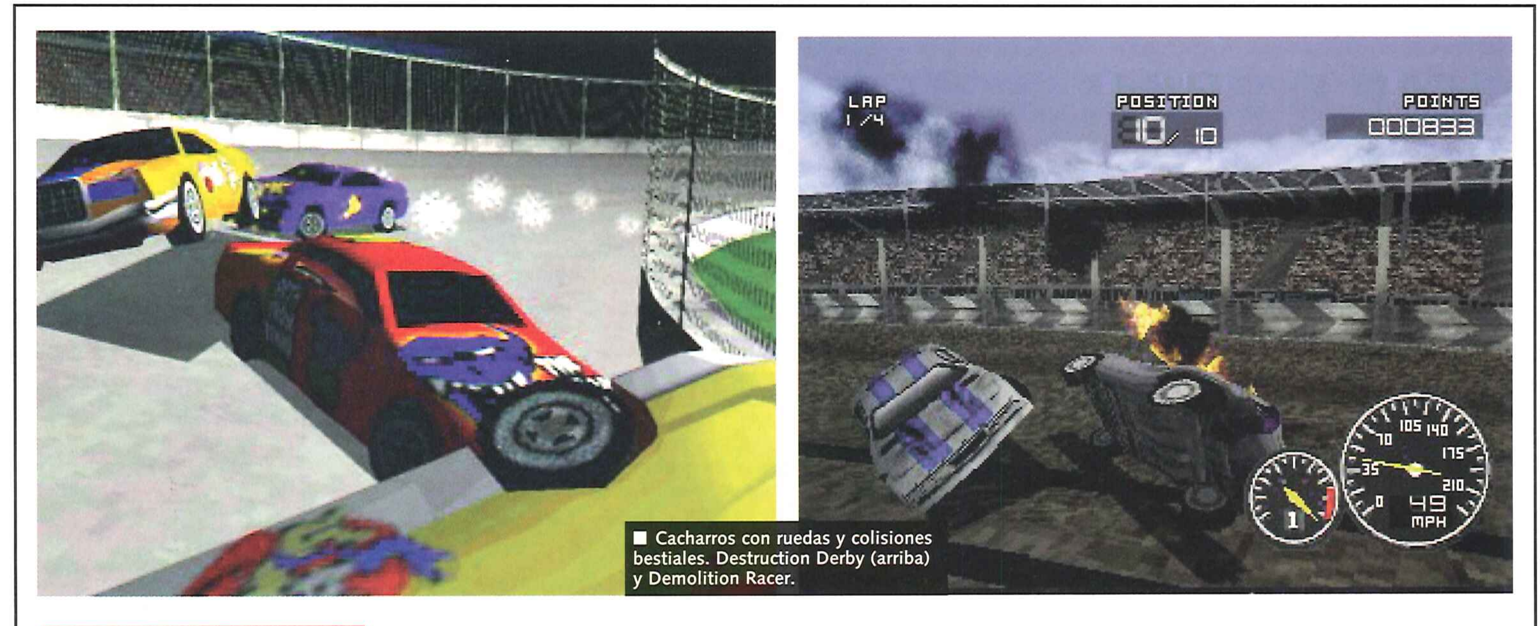
Los luchadores (conocidos como "almas" en la jerga metafísica del juego) que han llegado hasta la versión Dreamcast son Seung Mina; que lucha con una lanza mortífera que ella misma ha bautizado como "Scarlet Thunder", Maxi, que controla como nadie los numchacos, y Voldo, un cojo intrigante cuya arma responde al nombre de "Name and Shame".

Esperamos que esta obra maestra de la ficción historicista no tarde en aterrizar en nuestros aeropuertos.





■ Espadas y brujería: la conversión Dreamcast de Soul Calibur dejó sin aliento a toda la feria de Tokyo. Esperamos ansiosos.



■ Cacharros con ruedas y colisiones bestiales. Destruction Derby (arriba) y Demolition Racer.

PSYGNOSIS VS ACCOLADE

CHOQUE DE TITANES

Destruction Derby 3 de Psygnosis contra Demolition Racer de Accolade. ¿Quién puede más?

Este mes ha ocurrido algo un tanto irónico, por decirlo así, en el mundo de los videojuegos. Todo empezó cuando el equipo desarrollador de *Destruction Derby 2*, aquel excelente juego para PC y Playstation, lanzó un nuevo juego destrozacoches: *Demolition Racer*, de los chicos de Pittbull Syndicate (que se separaron hace dos años y medio de Reflections, el equipo que les había contratado). Este juego será editado por Accolade para Playstation antes de que termine el año, y parece ser que va a competir con lo último de Reflections, *Destruction Derby 3* al que Psygnosis está dando los últimos retoques.

Destruction Derby 3 estará disponible para Playstation y para PC y va a seguir en la misma línea de locura y desenfreno que las dos versiones anteriores. Tu objetivo es ponerte al volante de tu súper máquina e intentar causar todos los daños posibles a los otros conductores. Un elemento importante es la posibilidad de "retocar" tu coche. La abrumadorta oferta de nuevos modos de juego te dejará claro que no todo en esta vida consiste en llegar el primero. Aquí sev trata más bien de obtener matrículas de honor en las asignaturas de brutalidad y falta de consideración hacia el resto de competidores. La carrera despliega todo su potencial incendiario por los lugares más insospechados, léase plácidas campiñas y estadios de fútbol.

Demolition Racer se le parece bastante. Su principal reclamo es un muy trabajado modo de carreras en el cual guías a un conductor de tu elección a través de distintas pruebas que te permitirán acumular dinero para adquirir cacharros cada vez más potentes. Eso si no te gastas toda la pasta resucitando a tu malogrado vehículo después de la carrera suicida, el objetivo de la cual es conducir en dirección contraria. Inquietante.

Ambos juegos son tan parecidos que el único que puede ganar es el que mejor refleje la agresividad maníaca, la estupidez descarada y el miedo de una auténtica carrera ilegal de conducción suicida.

MÁS FÚTBOL AÚN

EL GOLAZO DE SEGA

Sega se apunta a la fiebre del fútbol cocinando un nuevo gol de oro para la Dreamcast.

Sega planea editar *UEFA Striker* dentro de la primera remesa de software para Dreamcast, con lo que el juego puede hacerse un rincón entre las vacas sagradas de la simulación futbolística, junto a *FIFA* de EA, *ISS* de Konami o *WLS* de EIDOS. Esta apoteósis del gol tipo *arcade* presenta la flor y nata de los equipos europeos e internacionales tomando parte en competiciones imaginarias.

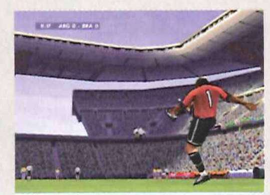
El simulador de Sega apuesta por el realismo a la hora de recrear los movimientos individuales y colectivos, y su sencillo y funcional sistema de control asegura unos niveles de jugabilidad más que prometedores.

Sus creadores aseguran que pasarás medio partido al borde del infarto, y que tendrás que enfrentarte a situaciones que exigen nervios de acero como, por ejemplo, salir de las profundidades del banquillo para ayudar a tu equipo en un momento especialmente delicado. También dispondrás de opciones de entrenamiento y de un subjuego para que te entretengas mientras se cargan las pantallas.

■ *UEFA Striker* se editará para Dreamcast y Playstation el próximo otoño.







■ La Dreamcast también necesita su dosis futbolera. Aquí llega Striker.

BLACK & WHITE SEDUCE A LOS INGLESES

Peter Molineux desvela los detalles de su último juego. La academia británica le apoya sin reparos.

Siguiendo con su política de apoyar a los medios interactivos, la academia británica acogió recientemente la presentación en sociedad del último producto de Peter Molineux, *Black & White*. Se trata de uno de los juegos de estrategia más avanzados de la industria. Ha sido desarrollado en los Lionhead Studios, propiedad de Molineux, y se dio a conocer al público británico en el cuartel general la Academia.

Después de deprimir al personal diciendo que todavía faltan nueve meses para que el juego esté terminado, Molineux explicó qué era lo que le habia inspirado a la hora de diseñar el juego y luego expuso su opinión sobre algunos de los temas más candentes que afectan a la industria del videojuego.

Respaldando la filosofía de la Academia Británica (BAFTA), Molineux insistió en que los juegos deben dejar de ser un espectáculo de segunda fila y convertirse en un entretenimiento más significativo. El objetivo de *Black & White* es hacer creer al planeta entero que tú eres su Dios. A lo largo del juego crearás a una criatura gigante cuya personalidad e IA se irán alterando según cómo vea que tratas a los pobres mortales. Este gigante atormentado por complejas dudas metafísicas es el encargado de darte consejos de tipo moral que te serán útiles en tu lucha por el control del espíritu del mundo.

"Vi *King Kong* cuando era jovencito", explicó Molineux en la BAFTA, "y hacia el final de la película la gente lloraba porque el gorila había muerto. Lo que al principio era terror se había convertido en compasión. Al planear *Black & White* mi intención no era únicamente crear un juego atractivo, quería crear un personaje por el que la gente llegue a sentir cariño como ocurría con *King Kong*. Me fascina pensar qué es lo que hace que la gente tome cariño a un saco de píxels hasta el punto de ponerse a llorar si muere."

La ceremonia 1999 de los premios interactivos de la Academia Británica tendrá lugar el 20 de octubre. Viendo el exitazo de la edición anterior, se han añadido nuevas categorías entre las que destaca el premio al juego más innovador.

■ Los impresionantes paisajes de Black and White.



■ Peter Molineux quiere hacerte llorar.

NOVEDAD

EL MAL PREVALECE

Capcom anuncia más clones de Resident Evil. Incluso en versión samurai.

Algunos lo llamarán ciego oportunismo y empezarán a preparle el ataúd a la gallina de los huevos de oro, pero lo cierto es que la división de aventuras terroríficas de Capcom está trabajando más horas de las que tiene un reloj. Ahora desarrollan simultáneamente *Resident Evil:* Code Verónica para Dreamcast, una conversion para N64 de Resident Evil 2 y Dino Crisis, una aventura reptiliana similar para Playstation. Dos nuevos miembros de la familia son Onimusha the Demon Warrior y un nuevo título de Resident Evil, ambos para Playstation.

El argumento de Onimusha corre a cargo del equipo de Resident Evil y las primeras imágenes que hemos visto ya nos sugieren el parentesco entre los dos juegos. La diferencia radica en el tipo de lucha y en la manera de jugar. Nuestro héroe, Akechi Samanosuke, es un guerrero samurai que debe convertirse gradualmente en un prodigio de la espada para poder vencer a una legión de enemigos, híbridos de una diabólica humanidad. Resolver enigmas también formará parte destacada del juego, sin olvidar a los terroríficos jefes que deberás derrotar.

El lanzamiento de Onimusha the Demon en Tokio contó con la actuación de la New Japan Philharmonic Orchestra, lo que sugiere que el juego dispondrá de una banda sonora de calidad indiscutible.

Pero el proyecto secreto de Capcom es Resident Evil Nemesis y todavía no se sabe si va a editarse como Resident Evil 3. La protagonista principal va a ser Jill Valentine, del Resident Evil original, y la historia continuará dónde Resident Evil 2 la dejó. Al parecer, Jill estuvo inconsciente una temporada, y por eso no figuraba en la nómina de la entrega anterior. ¿Te has perdido? Nosotros también... pero no podemos esperar.

Salchichazo mortal | Es muy fácil la crítica, decían, lo difícil es crear algo nuevo de la nada. Pero cuando lo intentamos nadie nos hace puñetero caso. ¿Por qué será?

No. 6: Farmaggedon

■ Mirad si no es genial lo que se nos ha ocurrido: Tu personaje es un campesino algo brutote que está hasta los mismísimos de los domingueros que pasan por su territorio. Montado en su supertractor con turboinyección que pasa de 0 a 60 en menos de un minuto, pasearás por los alrededores de Puerto Hurraco, un escenario cuidado al detalle, con tipos con sombrero de paja comiendo ristras de zanahoria y persiguiendo ovejas negras. Recibirás puntos por cada dominguero que atropelles y puntos extra cada vez que te cargues la cosecha de cebada de algún vecino despistado.

La llevamos a un popular desarrollador (hoy tristemente en paro) y nos dijo que no la veía muy realizable. Pronosticó que tendríamos problemas con la Confederación de Padres de Familia Católicos y Presbiterianos, con la Asociación de Defensa Incondicional del Dominguero, con el Colectivo de Devoradores Compulsivos de Ristras de Zanahoria y puede que también con la Oficina de Prevención de Abusos Sexuales a Ovejas Negras. Ya lo veis, ese tipejo no sólo es un fascista y un resentido, además carece por completo de sentido del humor. Fue el mismo que osó rechazar nuestra revolucionaria propuesta de dedicar un videojuego a la memoria del popular psico-killer Rufus Martínez, el tipo que descerebró a veinticuatro vecinos de la localidad campurriana de Cueva Demóstenes golpeándoles con una salchicha petrificada. ¿Qué clase de cenutrio rechazaría una idea así? En fin, que Dios le conserve la vista.



SEGUNDOS FUERA

SNAKE ATACA DE NUEVO

Metal Gear Solid repite con un mission disc cargado de nuevos y secretos desafíos.

¿Has terminado *Metal Gear Solid*? ¿Has exprimido el limón hasta extraerle la última gota de diversión? Pues Konami está decidida ha sacarle algo más de jugo a su gran éxito y ha creado una nueva serie de miniaventuras basadas en el título original. *Metal Gear Solid Integral* se venderá en Japón como parte de un pack edición especial, aunque hay planes para venderlo en Europa por separado.

El *mission disc* comprende de 300 niveles, todos ellos extensiones del juego anterior. Estas nuevas misiones incluyen múltiples y nuevos enigmas que resolver.

Las nuevas secciones pueden atacarse desde dos perspectivas distintas, puedes cargar tu Socom y abrirte paso a base de explosiones o bien recurrir a las técnicas más tradicionales de tu héroe, Snake. Los modos de dificultad avanzada requieren una combinación de ambos métodos

Por si esta nueva oferta de niveles llenos de violencias y misterio fuese poco, *Metal Gear Solid Integral* es compatible con la Pocketstation, y también admite la posibilidad de jugar como Ninja enfrentándote a Solid Snake y la opción de repetir *Metal Gear Solid* en primera persona, a lo *Doom*. Por lo que respecta a los nuevos elementos que podrían introducirse en la versión para el mercado español, tenemos que confesar que todavía no hay nada decidido, pero esperamos que *Metal Gear Solid Integral* no se haga esperar en exceso.



■ John McClane de nuevo en acción.

NOVEDAD

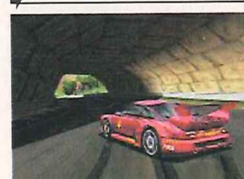
MAS JUNGLA DE CRISTAL

Segunda Trilogía Jungla de Cristal. Vuelve el formato tres en uno.

La trilogía de *La Jungla de Cristal* ha sido una de las mejores versiones de material cinematográfico que se han hecho en videojuego. Otra secuela era inevitable, aunque ello signifique inventar un nuevo argumento para el señor Willis y acabar de confundir al personal, que ya no sabe por qué parte van. La Fox Interactive ha declarado que la nueva trilogía estará lista en otoño.

John McClane se enfrenta a un grupo de terroristas que quiere borrar del mapa la ciudad de Las Vegas. Aunque los evangelistas más radicales estarían de acuerdo en que eliminar la capital americana del juego y el vicio es sin duda una buena obra, creemos que será mejor que alguien pare los pies a esos criminales y salve a la ciudad y a sus habitantes, Tom Jones incluido. La acción se divide una vez más en tres modos distintos: una inmensa aventura en tercera persona; en plan *Tomb Rider*, un modo en primera persona para disparar a objetivos predeterminados que recuerda a *Time Crisis* y una emocionante tercera parte basada en persecuciones nocturnas de coches que más de uno comparará con *Driver*.

Nosotros hemos probado una versión provisional del juego y creemos que los de la Fox no se han equivocado al repetir la fórmula. Si es tan emocionante como el primero, nadie se quejará de que le falta originalidad.





JAPOÑOÑECES | Sólo se les podía ocurrir a ellos



■ Japón adora a los extraños animales.

■ Pongamos que eres japonés y vives en un piso muy pequeño en el que no puedes permitirte el lujo de tener un animal doméstico. Un buen día, tu ordenador te concede un deseo: una mascota virtual a la que cuidar y por la que perdeer el sueño. ¿Qué tipo de animal elegirías? ¿Un perro? ¿Un gato? ¿Un periquito? ... ¿Un pez con cara de desquilibrado mental? Esta última opción es la que los desarrolladores de Vivarium ofrecen a sus fans japoneses en su nuevo título para Dreamcast: *Seaman*, subtitulado "*The Forbidden Pest*" (literalmente, "la peste prohibida")

Se trata de un juego de los que reconocen la voz, lo que te permite comunicarte con tu criatura mutante por medio de un micrófono periférico. El bicho te contestará, y depende de cómo lo críes puede crecer y crecer hasta desarrollar una de las tres formas distintas posibles, desafiando todas las teorías darwinianas. ¡Fíjate en el esqueleto que tiene!

En las cajas, aparece el logo de *Seaman* junto a la expresión "No Tengas Miedo", pero sinceramente, nosotros estábamos muy, muy asustados –lo de la evolución de las especies seguro que no iba así– Para alivio de todos, no está previsto que *Seaman* se distribuya en Europa. ¡Uf!



NOVEDAD

Maldad de bolsillo

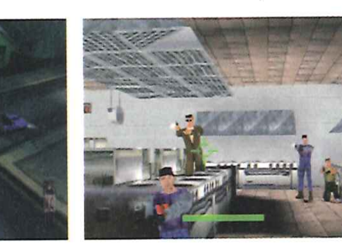
Llega *Resident Evil* para Game Boy Color –¡y sin plataformas!

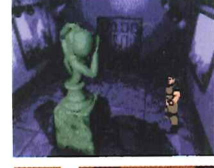
¿Cúantas veces se ha adaptado uno de los grandes títulos de consola para Game Boy y se ha visto reducido a un juego de plataforma 2D de los flojitos? Cundió el pánico cuando se anunció la adaptación de *Resident Evil* para el sistema de bolsillo de Nintendo, pero los de HotGen –nuevos en el negocio– han sorprendido a todo el mundo presentando el clásico Capcom de terror en su forma original, la de aventura en tercera persona. Las primeras imágenes que hemos podido ver sugieren que han logrado lo que parecía imposible.

Los fondos han sido renderizados con una precisión extraordinaria y el juego recrea, en la medida de lo posible, la misma historia y el mismo escenario que el original para Playstation. Chris Redfield, Jill Valentine y todos vuestros héroes machaca-zombies preferidos aparecen en el juego junto con todo su arsenal de armas.

Es obvio que *Resident Evil* necesitará más memoria de la que se ha usado hasta ahora en un cartucho Game Boy. Parte de esta memoria va a ser absorbida por una de las nuevas posibilidades que ofrece el juego, muy práctica por cierto. Se trata de la nueva opción de archivo y pausa, que te permite guardar datos del juego durante un periodo de tiempo después de haber apagado tu Game Boy.

Se espera que *Resident Evil* sea editado por Virgin Interactive hacia noviembre.







■ ¡Hasta luego 2D!

ENCAMINO | Échale un rápido vistazo a nuestra bola de cristal

Ya casi



World Driver Championship
■ Nintendo 64 ■ Midway ■ Agosto

La N64 ya tiene su juego a lo *Gran Turismo*. Treinta y tres coches, diez circuitos, veinte modos y una opción para formarse como piloto. Muy bueno.

¿En tres meses?



Madden NFL 2000
■ PlayStation ■ EA Sports ■ Otoño

El décimo aniversario de la imponente licencia de fútbol americano se celebra con un modo *arcade* al estilo de *NFL-Blitz*.



Slave Zero
■ PC ■ Accolade ■ Otoño

Esta explosiva aventura futurista, tantas veces retrasada, desembarcará todo su arsenal de robots y sus desperdicios bioquímicos en otoño.

¿1 año?



Donkey Kong 64
■ Nintendo 64 ■ Rare ■ Principios del 2000

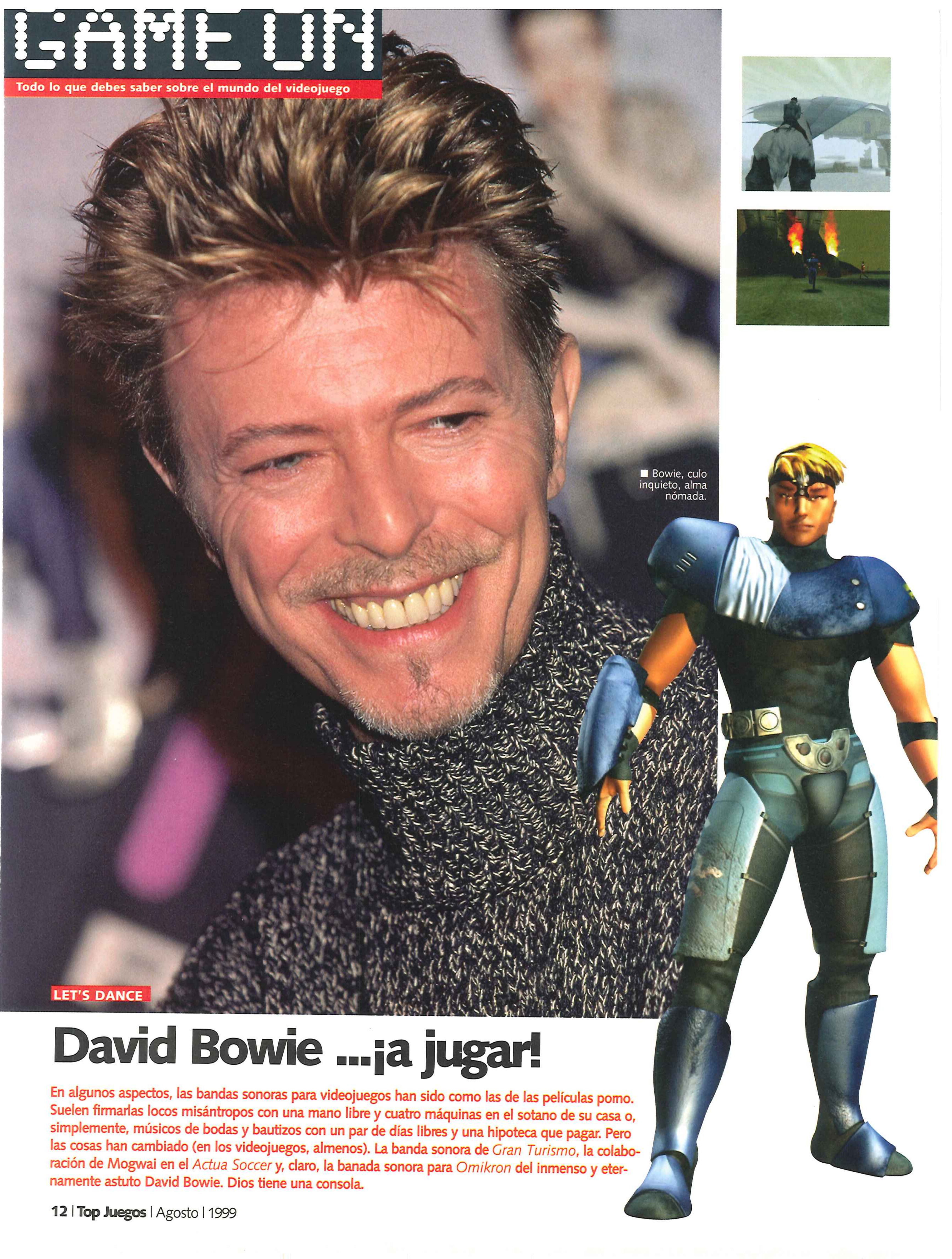
Más pantallas del juego de plataformas más mono de Nintendo. Todos los coleguillas de DK estan listos para tan optimista fecha de lanzamiento.

Furballs
■ Dreamcast ■ Bizarre Creations ■ Principios del 2000

El próximo proyecto del creador de *Metropolis Street Racer* es un *shoot'em up* estilo dibujos animados. Cuidado, mascotas con armas gigantescas corren sueltas.

Rollcage Extreme
■ PlayStation ■ Attention To Detail/ Psygnosis ■ Primavera 2000

Más de lo mismo, pero mejor, y con subjuego de fútbol incluido.

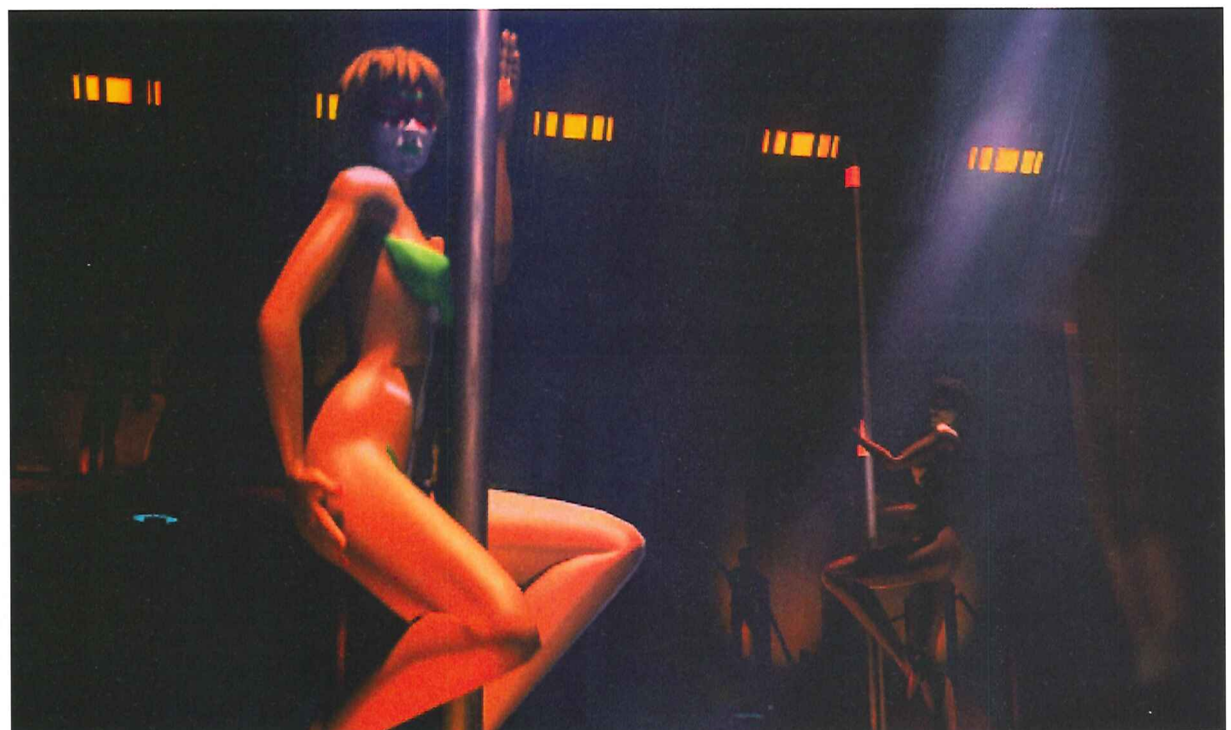


Bowie, culo inquieto, alma nómada.

LET'S DANCE

David Bowie ...¡a jugar!

En algunos aspectos, las bandas sonoras para videojuegos han sido como las de las películas porno. Suelen firmarlas locos misántropos con una mano libre y cuatro máquinas en el sotano de su casa o, simplemente, músicos de bodas y bautizos con un par de días libres y una hipoteca que pagar. Pero las cosas han cambiado (en los videojuegos, almenos). La banda sonora de *Gran Turismo*, la colaboración de Mogwai en el *Actua Soccer* y, claro, la banada sonora para *Omikron* del inmenso y eternamente astuto David Bowie. Dios tiene una consola.



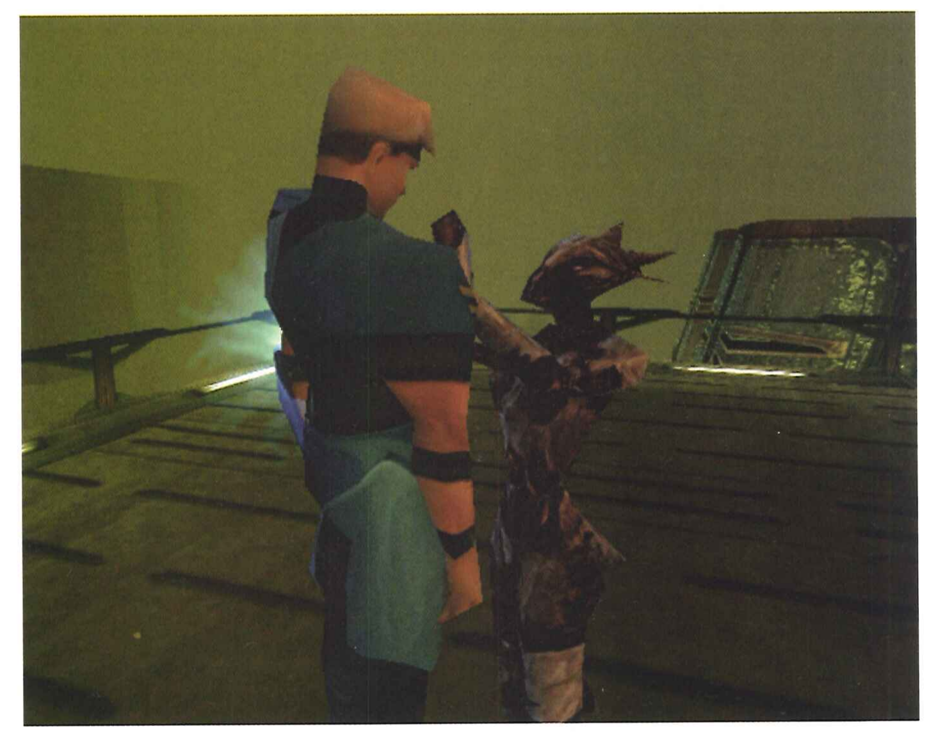
Ahí va David Bowie, transitando por la E3 para celebrar su renacimiento. Y es que el Duque Blanco ha establecido una sólida relación amorosa con las nuevas tecnologías que le ha llevado a volver a ganarse el favor y el respeto de crítica y público. La banda sonora de *Omikron* no es más que un nuevo paso hacia su conversión en Duque Multimedia. Para este juego, cuyas ambiciones son infinitas y su presupuesto casi, Bowie ha compuesta veinte temas, la mitad de ellos instrumentales. Pero eso no es todo amigos. El juego también ofrece la posibilidad de viajar por diferentes ciudades y pillarle en concierto. La ventaja es que estas entradas virtuales seguro que serán más baratas que las de su última gira y no hará falta romper el cerdito electrónico para recaudar cibercalderilla. En un principio, Quantic Dream (compañía con sede en París responsable de este juego) pretendía incluir a Bowie como personaje interactivo en el juego. O sea, que podías ser él. Finalmente, esta idea ha sido aplazada para próximas versiones de Omikron. y es que ser este hombre es muy difícil. No sabemos si la tecnología ha avanzado lo suficiente como para recrear un carácter que flirtea con Mick Jagger, roba novias a sus mejores amigos y colecciona novios, líos y esposas como quien cambia de ropa interior. Pero eso no es todo, porque de vez en cuando Bowie se cnsa de ser Bowie y, por ejemplo, es detenido en la frontera polaca por llevar propaganda nazi o inventa un pasado (callejero y proletario) a la medida de su inquieta imaginación. Pero es que además, este hombre que abarca todos los estilos musicales de los últimos treinta años y, lo más chungo con diferencia, tiene un ojo de cada color. Demasiado. Así que el personaje de Bowie en Omikron (Boz, un sombrío ciberjuglar de inflamado ego inspirado en Ziggy Stardust) no será jugable. Una lástima.

De cualquier modo, el juego saldrá primero en PC y más adelante se editará una versión para PlayStation. Se trata una enorme aventura violenta y sucia en 3D con una variedad de decorados y un realismo apabullantes. En fin, un éxito seguro, una cosa que a Bowie le hace falta. De hecho, se rumorea que si el juego triunfa la banda sonora podría ser editada en CD para los fans que todavía creen que PlayStation es el nombre una cadena de gasolineras.¿Dónde estabas en el 77?

Como hemos dicho antes, la relación de Bowie con las nuevas tecnologías empieza muy atrás. Se podría decir que ya su álbum *Heroes* (1977) significó una revolución en cuanto a métodos y sistemas de grabación y composición en el pop. Él, Brian Eno y Tony Visconti reinventaron la música popular para convertirla en algo que camina paralelo a los avances de la técnica. Nunca sabremos si todo esto le sucede porque es un personaje inquieto o, simplemente, porque tiene buen ojo y salta al carro antes que nadie. De cualquier modo, es innegable que Bowie está al día. Ya en 1993 editó un Cd Rom titulado *Jump* en el que se incluía en single *Jump They Say*, una versión de los casposos Cream y un instrumental titulado *The Wedding* que estaba inspirado en, tachán, su propia boda. Los temas eran malos, pero el CD Rom tenía su gracia y así Bowie iniciaba una etapa de fuegos artificiales en los que la música se convertía en una excusa para otros proyectos megalómanos. Lógico, pues esa música tampoco podía ser mucho más que una excusa. En 1994, Eno y Bowie colaboran en *Outside*, un álbum prescindible, ni bueno ni malo, la verdad. Así nos plantamos en 1997 con la edición sólo vía Internet del single *Telling Lies*. Hala, David Bowie hace jungle. Ya, y Perales house. Ese mismo año el Duque Blanco cumple 50 años y los celebra en el Madison Square Garden con un gran concierto retransmitido en directo por la Red. Cómo mola Internet, debió pensar, estoy en uno de mis momentos creativos más bajos y resulta que gracias al colega Gates doy mi concierto más multitudinario. Cazarrecompensas, poetas virtuales y Bowienet

El pasado 18 de diciembre, Ultrastar lanzó Bowienet (www.davidbowie.com) en el Reino Unido, siguiendo así su exitosa carrera en Estados Unidos. Bowienet es la primera pieza de ISP, una compañía creada por artistas por y para la red. En Bowienet se compra, se vende, se informa y se discute. Es una mezcla de café de barrio y supermercado al que te puedes suscribir por una tres mil pesetas al mes. Además, te ofrece la posibilidad de abrir tu dirección de email (tunombreAdavidbowieco.uk, y a fardar) y 20MB para diseñar tu página personal. El sitio se inauguró con un chat sobre glam en el que participaron el productor Tony Visconti y el fotógrafo de rock Mick (claro) Rock. Desde su inauguración, Bowienet ha sido un éxito rotundo. Se programan chats con el propio Bowie o con otras estrellas como Melissa Auf Der Maur de Hole o John Campbell Mitchel. También se ha hecho un concurso para coescribir la letra de *What's Really Happening*, próximo single del Duque Blanco. Los participantes debían escribir tres versos de la canción y enviársela al tío David. El ganador se llevaba 15.000 libras y la gloria de salir en los créditos del disco y asistir a la grabación, aunque por este dinero yo le escribo tres líneas hasta a Enrique Iglesias, o a su padre, si me apuran. Actualmente, Bowienet trabaja para crear un CD Virtual a partir de tres temas del Duque Blanco grabados en directo en el 97, así como en el desarrollo de Cybercasts donde por primera vez en la Red se utilizará la modernísima cámara Lucent 360 degree Full View, que permitirá a los participantes dirigirla desde su ordenador y editar los acontecimientos que se emitan a su gusto. Dios, la profesión de periodista está muerta. En fin, Bowie parece más vivo que nunca. Llegado este punto uno no sabe si ya habla con ceros y unos (y esta es la razón por la que le tienen que hacer las letras) o si la megalomanía se le ha comido medio cerebro. Lo que está claro es que el hombre está en todas partes y debe tener la leche de tiempo libre, pues se entera de todo y hasta le da tiempo para pintar coches, ofrecer recompensas por localizar cuadros en los que sale él y hasta volver a grabar con Tony Visconti, en busca de esa canción genial que hace tanto tiempo que se le resiste. Esperemos que su próximo álbum sea, como mínimo, la mitad de interesante que su relación con la Red y con los videojuegos. De lo contrario, ¿quién elegirá perder unos minutos asistiendo al concierto de un viejo plasta en el menú del próximo *Omikron*?

Xavi Sancho




Al más puro estilo Shaolin.


Los Wu-Tang Clan siguen decididos a convertir el mundo en su patio de juegos.

NOVEDAD

CLAN EN PIE DE GUERRA

Una de las bandas de *hip-hop* más famosas del mundo es también conocida por su gran aficion a los videojuegos. Estos chicos han llegado a interrumpir entrevistas para ponerse a jugar a *WWF Warzone* y se han hecho instalar el *PGA Golf Tour* en el autobús donde viajan durante sus giras. Era sólo una cuestión de tiempo que los Wu-Tang Clan ampliasen su campo de acción convirtiéndose en protagonistas de un videojuego.

Activision editará *Wu-Tang: Shaolin Style* antes de que termine el año. Por lo que sabemos, huele a *beat´em up* clásico, pero con la marca de los Wu Tang Clan. El estilo de lucha se basará en la variante Shaolin del Kung Fu, cuya mitología ha influenciado al grupo desde sus comienzos. A este concepto general hay que sumarle armas especiales y poderes específicos que se atribuyen a cada uno de los nueve miembros del grupo. El argumento hunde sus raíces en la vertiente más épica de la mitologúia china, con especial atención al misticismo mágico de los Shaolin. Tambien se ha debatido sobre la posibilidad de incluir una opción multi-tap para cuatro jugadores. Pero lo que de verdad ha creado expectación son los tres nuevos temas del clan que incluirá la banda sonora.



NOVEDAD

QUÉ MONADA

Dos nuevos títulos de la Fox, incluyendo El Planeta de los Simios

La Fox Interactive sigue sacándole punta a sus conexiones con la gran pantalla con dos títulos más. El primero es El Planeta de los Simios. Acción y aventura pero sin seguir la línea narrativa de la película que protagonizó Charlton Heston (ni de ninguna de sus secuelas... ¡cúanta insensibilidad!)

El juego se situa en el año 3000 y tienes que desenmascarar conspiraciones. Aunque las primeras imágenes del juego no son muy inspiradas, que digamos, la suma de tecnología 3D a tiempo real y el hecho de que se dé prioridad a la resolución de los problemas en lugar de a los disparos mantiene vivo el espíritu cinematográfico de la experiencia para los usuarios de Playstation y PC.

Así mismo, esperamos noticias de un juego titulado Buffy the Vampire Slayer. Todavía no se sabe qué forma va a tener, pero apostamos que será sangriento y de alto voltaje erótico.

MUNDO QUAKE

APPLE MUERDE PRIMERO

La version provisional de Quake III sale primero para Macintosh. La versión PC se hizo esperar.

Atención, pregunta: ¿Cual es la especie más resentida y peor hablada del mundo animal? Respuesta: el usuario de PC después de descubrir que la primera versión jugable *Quake III: Arena* irá dedicada al mundo Apple. El *demo* de dos niveles apareció a finales de abril en formato único para Macintosh, mientras que una versión PC/Windows llegó semanas más tarde.

La versión oficial para tal decisión es que en id querían utilizar lo último en tarjetas de aceleración 3D, lo cual significaba que los fabricantes de la tarjeta para PC debían esperar a que Microsoft certificara sus productos. "Con Macintosh el hardware va incorporado y es esencialmente el mismo para todos los usuarios", explicó Graham Devine. "Y además, si hubiera un problema grave con la versión de prueba inicial, estaríamos decepcionando a un número más reducido de consumidores"

La compensación, por llamarlo así, para los usuarios de PC llegó con una versión pirata de *Quake III* que circula por la Red. En realidad, esta versión no contiene niveles ni nada que se le parezca, la velocidad de los gráficos es nefasta y poco tiene que ver con la versión real del juego. Para echar un vistazo a lo que *Quake III* ofrece realmente, visita su web oficial en http://www.quake3arena.com/

Mientras tanto, los usuarios de Mac tienen todavía motivos para seguir saltando y bailando, ya que se ha anunciado que Sierra recurrirá a los desarrolladores de LogicWare para hacer una versión de Half-Life para Mac. Los de la manzanita podrán disfrutar de este juego antes de que acabe el año.




Quake III: Arena está dando alicientes a los que aún no saben si morder o no la manzana de mister Mac Intosh.



ANÁLISIS

¿A PUNTO DE SER ABDUCIDO POR LA PUBLICIDAD DE SEGA? ¿AHORRANDO PARA COMPRARTE UNA DREAMCAST?

El 23 de septiembre es la fecha en que Dreamcast llegará a las tiendas europeas. A menos de dos meses del parto, esto es lo que sabemos del futuro heredero de la fortuna Sega.

Ya hay fecha para el acontecimiento. Todo el mundo está avisado. El acuerdo con BT para garantizar acceso gratuito a Internet, firmado. Las primeras fotos de famosos empuñando los controles del nuevo artilugio, publicadas. La nueva consola de Sega de 128 bits está a punto de llegar.

La compañía está preparando su asalto al mercado europeo con precisión militar. No tiene problemas en admitir que se equivocó con Saturn –que dejó el buen nombre de Sega por los suelos– y sabe que, con la Dreamcast se está metiendo en un terreno complicado, por lo que el lanzamiento tiene que ser todo un éxito.

De hecho, muchos expertos del mundo del videojuego creen que la Dreamcast es la última oportunidad de Sega. Si esta consola falla del mismo modo que fallaron Saturn y Sega CD, la poderosa compañía japonesa no tendrá más remedio que volver a los arcades, que es de donde vino, y quizás quedarse allí para siempre. Al igual que Namco, se verá obligada a sobrevivir a base de salones recreativos y publicando sus juegos en sistemas de otras compañías, probablemente con Sony.

Cierto que la Dreamcast es una máquina de lo más atractiva, y además, la Playstation y la N64 ya tienen más de cuatro años de vida, con lo que el mundo de los videojuegos está listo para recibir a un nuevo rey. ¿Pero puede Sega dar a los usuarios todo lo que ellos quieren?

Los problemas a los que la compañía se enfrenta son múltiples. El primero y más obvio es la dura competición que hay a este nivel. La PlayStation de Sony puede ser viejecita ya, pero 1998 fue su año más exitoso. La maravilla gris duerme en los hogares de miles de usuarios, muchos de los cuales no saben nada–o no quieren saber– de los gloriosos años que Sega tuvo con la Megadrive y *Sonic the Hedgehog*. Y por lo que respecta a Nintendo, aunque quede en un modesto segundo lugar comparada con la PlayStation por lo que a hardware comercial se refiere, la calidad y éxito de juegos como *GoldenEye* y *Zelda*, juntamente con las expectativas que generan *Perfect Dark* y *Super Mario 64 2*, le auguran una larga vida todavía. Además, ¿qué puede ofrecer la Dreamcast que suponga un paso adelante en lo que se refiere a prestaciones de juegos para consola? *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb* y *Sega Rally 2* son juegos de alta calidad, pero no han dado el gigantesco paso hacia delante que en su tiempo dieron la Playstation y la N64 respecto a la Megadrive y la Super NES.

En Sega saben de sobra que se han embarcado en una apuesta de alto riesgo, y es por eso que están estudiando cuidadosamente todas las ideas posibles para



■ A ver, ¿dónde conecto el interfaz?

hacer que la Dreamcast se convierta en irresistible objeto del deseo para los aficionados a los videojuegos. La mayor parte de la estrategia de marketing de la compañía está todavía en el aire, pero Conor McNicholas, del grupo McLaurin –responsables del lanzamiento de la Dreamcast– está poniendo todo su empeño. "El consumidor de este tipo de productos sabe lo que quiere. Entiende del tema", explica Conor. " Por eso la Dreamcast tiene que ofrecer algo que sea distinto. Y lo hará. No será únicamente la consola más avanzada del mercado, y de lejos, sino que también impulsará la comunicación". De estas declaraciones se desprende que el módem de la Dreamcast, junto con el sistema con el que aterrizó en Japón el año pasado, va a tener un papel muy importante en los planes que Sega tiene preparados para la nueva consola.

Y eso puede ser la carta ganadora. La posibilidad de jugar partidas multijugadores conectados a la Red a través de la máquina, participar en las últimas novedades en grupo, y surfear en aguas virtuales a través de una consola van a ser elementos totalmente nuevos. Hasta hace poco, la pregunta era: ¿Vendrá el modem incluido con la Dreamcast o será un periférico? "Si ya desde el primer dia empezamos a lanzar periféricos, vamos a confundir a la gente" nos comentó McNicholas. "La Dreamcast está diseñada para que vaya creciendo, y nosotros iremos revelando todos los nuevos elementos que tenemos ideados a medida que vayan saliendo".

De estas palabras se deducía que el modem iba a formar parte del pack central de la Dreamcast desde el primer día. Y así va a ser definitivamente. La 128 bits llevará incorporado un módem de 58K con el que accder a los servicios de la Red virtual. Sega intenta así ahorrarse los problemas que podrían haber derivado de sacar el módem como periférico unos meses después del lanzamiento de la Dreamcast. Esto hubiese creado dos tipos de usuarios con prestaciones diferentes: los que comprasen el módem y los que no, y además hubiese hecho que Sega perdiese su principal ventaja (al menos momentánea) sobre Sony y Nintendo. Ahora el principal problema será darle la máxima utilidad posible al módem desde el primer día. La mini-red inicial de juegos on-line de Sega estará formada por "Sega Rally Cahampionship 2", la aventura medieval "Baldur's Gate" y (muy probablemente) "Slave Zero", unjuego de acción robótica, y "Frontier", u7n multijugador futurista que admitirá cientos de usuarios por partida.

"La cuestión de situar la Dreamcast como parte de un *kit* multimedia, con un módem que garantiza el acceso instantáneo a Internet o bien como la mejor máquina disponible era todo un dilema." nos dice Nick Alexander, jefe de Sega Europe de 1988 a 1994. "Anteriores experiencias nos sugieren que una etiqueta multimedia se convierte rápidamente en una sentencia de muerte, pero los tiempos cambian y creo que los consumidores entienden mucho más de estos temas ahora. Quizás funcione esta vez." En TOP JUEGOS apostábamos por la incorporación del módem, y nos alegra que sea ésta la solución adoptada por Sega.

Pero en el fondo lo que importa son los juegos. Sega lo sabe muy bien, y por esa razón su presidente Shoichiro Irimaji ha conquistado a la *creme de la creme* de los desarrolladores de software. Muchas casas de Software europeas han aprovechado gustosas la oportunidad de desarrollar para la Dreamcast, entre ellas la gente de Bizarre Developments, con sede en Liverpool. Su consejero delegado, Martyn Chudley, explica que su compañía rechazó trabajar para la Saturn, pero que está encantada de asociarse con la Dreamcast.

"La gente de Sega es muy profesional, lo que hace que sea fácil trabajar con ellos", dice entusiasmado, "la compañía japonesa ha dejado atrás los problemas que tuvo con Saturn y con la Dreamcast van muy en serio. Tiene mucho potencial. La primera remesa de juegos no va a tener nada que ver con lo que vendrá después." Martyn está muy convencido del éxito que va a tener la nueva máquina de Sega, hasta nos ha dicho que la gente que está fuera de este mundillo va a darse cuenta de la evolución que esto significará. Otros lanzamientos para Dreamcast vendrán de editores como Ubisoft, Infogrammes y Acclaim.

La verdad es que Sega ya tiene un puñado de fantásticos juegos para Dreamcast listos para el lanzamiento de este nuevo sistema en el mercado europeo y muchos más están al caer. Pero algunos pesos pesados de los desarrolladores, entre los que se incluye Electronic Arts, han pasado de largo. Un poco esperanzador comunicado de prensa de EA decía: "Todavía estamos evaluando las posibilidades de la Dreamcast, por lo que no hemos tomado aún ninguna decisión." Lo que quiere decir que no está garantizado ni uno de los juegos deportivos que más éxito cosechan para Dreamcast (ni *FIFA*). Quizás ha sido para compensar este vacío que Sega ha firmado un millonario contrato con el Arsenal, uno de los dos grandes del fútbol inglés, por el que el logo de Dreamcast lucirá en las camisetas de Dennis Bergkamp, Marc Overmars y compañía –y en las camisetas oficiales del equipo que se pondrán a la venta– durante las próximas temporadas. El contrato de *sponsorización* es el mayor firmado jamás por un club de fútbol inglés y ha generado interés hacia Sega por parte de todos los medios informativos. Un par de clubes de menos peso específico (la Sampdoria italiana, sub-campeón de Europa en el 92 pero descendido este año, y el Saint Ettienne francés) han seguido los pasos del multimillonario club londinense. Sega parece estar jugando fuerte en su incursión en el mundo del deporte.

Esta necesidad de presencia mediática a todos los niveles ha motivado a Sega a promover el estreno el pasado abril de la película de David Cronenberg *eXistenZ*, muy relacionada con el mundo de los videojuegos. Otros eventos de este calibre han sido planeados para el resto del año con la intención de llamar la atención al gran público sobre la Dreamcast.

¿Funcionará? ¿Pueden todo este *marketing* y toda esta promoción devolverle a Sega su buen nombre? En Japónno acaba de funcionar del todo. A la venta desde el pasado Noviembre, la distancia entre las expectativas de Sega y la realidad está siendo considerable: La idea era vender un millón de Dreamcasts hasta finales de marzo solamente en el archipiélago nipón. Pero a la hora de la verdad la compañía sólo ha facturado unas 900.000 (la cifra incluye Asia entera y no engloba las máquinas que realmente se han vendido, si no las que han sido enviadas a las tiendas). Como siempre ocurre con las estadísticas, la cifra oscila y se discute desde diferentes puntos de vista. En Sega dicen que han cumplido con los objetivos previstos, mientras que algunas fuentes cifran las máquinas vendidas en Japón en menos de 800.000. Incluso las listas de ventas japonesas muestran la realidad pura y dura, con *House of the Dead*, el único título Dreamcast que ha entrado en el Top 30, situado en el número 17.

La apatía que muestra Japón, tierra de adictos a los videojuegos por excelencia, debe ser un grave motivo de preocupación para Sega. La compañía ha registrado pérdidas millonarias durante el último año financiero, lo que la impulsó a despedir a 1000 trabajadores. Con un bajón en las máquinas de salones recreativos, que también ha contribuido a las pérdidas, ahora más que nunca será vital que Dreamcast triunfe en Europa. ¿Podrá?

La Dreamcast será la consola más poderosa del mercado, al menos durante los dos años que tarde en llegar la Playstation 2. En cualquier caso, Sega contempla a la máquina de Sony como un enemigo que todavía está muy lejos y que no podrá tener un precio de lanzamiento asequible. Hasta entonces depende de ti, como jugador ansioso, inteligente, y perceptivo,decidir si Sega todavía tiene un lugar en el mundo de los videojuegos.

Como dice Nick Alexander, anterior responsable de Sega Europe "Va a ser difícil que Sony se equivoque cuando lance la Playstation 2, o sea que lo que tienen que hacer los de Sega es tomar ventaja y... rezar.

LA HISTORIA OFICIAL

Sega esconde sus cartas

Esto es todo lo que la compañía japonesa ha hecho público

■ Dreamcast sale al mercado el próximo 23 de septiembre
■ Será de un color azul eléctrico y no anaranjado como en Japón
■ El logo de Sega será muy discreto o directamente se omitirá en la superficie de la consola
■ Incluirá un médem de 56 K
■ Contará por lo menos con diez títulos, veinte más antes de Navidad

Dreamcat, año cero

Los juegos que formarán el catálogo inicial de Sega son un secreto bastante bien guardado.

■ Sabemos que serán diez, un par de títulos sorpresa para mantener la incertidumbre hasta la fecha de salida al mercado y, muy probablemente (pero nunca des el bacalao por vendido antes de tiempo), estos ocho, exhibidos hasta la saciedad en recientes ferias de la industria y presentes en casi todas las quinielas:

Incoming (Rage)
■ Arcade import review
■ No parece ser éste el juego que va a garantizarle a Dreamcast una legión de incondicionales. En cualquier caso, la versión PC era bastante buena, así que, aunque no estamos hablando de una novedad substancial, puede ser un título de relleno bastante digno.



Metropolis Street Racer (Bizarre Creations)
■ Primer título de producción europea en el catálogo de la nueva consola. La elección difícilmente causará sorpresa, a los japoneses les encantan los simuladores de conducción desarrollados en el Viejo Continente. Éste tiene la discreta elegancia y la precisión en el dibujo que era de esperar.

Monaco Grand Prix (Ubisoft)
■ Si eres de los que siempre soñaron con ser Michael Schumacher y sacar de la pista al cauto y gris Jacques Villeneuve en el último Grand Prix de la temporada, éste puede ser tu juego. Licencias,todas, realismo, el suficiente, gráficos, incluso mejores que en la versión PC. O al menos eso juran y perjuran sus máximos responsables.



Power Stone (Capcom)
■ Arcade import review
■ Sea cual sea la lista de lanzamiento definitiva, debe haber un rincón para este todopoderoso *beat'em up en* tres dimensiones. En Sega son muy sabios y saben lo que les conviene, así que puedes estar casi seguro de que en cuestión de treinta días lo encontrarás en las tiendas. Nosotros ya nos estamos preparando para ponerle cinco estrellas. O más.



Sega Rally 2 (Sega)
■ Arcade import review
■ Este clásico arcade ha estado demasiado tiempo alejado del territorio consola. Con la Dreamcast jugará en casa y podrá rentabilizar al máximo sus deliciosos gráficos y riqueza de detalles. Otro título ganador, seguro candidato a puntuaciones estratosféricas.



Sonic Adventure (Sega)
■ Arcade import review
■ Tan estrangulable como Correcaminos, pero también (por suerte) tan descerebrado e inquieto como el diablo de Tasmania. Sonic debuta en 3D en una aventura ultraveloz y con alma de dibujo animado clásico. Hará las delicias de los niños y de cualquiera que conserve el sentido del humor y la capacidad de sorpresa.

Super Speed Racing (Sega)
Las carreras de obstáculos a más de 300 kilómetros por hora siempre tienen una cierta gracia. Controlar bólidos desbocados, aplastar despreocupadamente toda oposición... Simuladores automovilísticos hay muchos, y este amenaza con ser uno entre tantos. Ni mejor ni peor.



Virtua Fighter 3tb (Sega AM2/Genki)
■ Arcade import review
■ Tal vez una de las novedades más esperadas. Todo el mundo sabe que en materia de *beat'em up* no hay casi nada mejor que una buena recreativa. Pero si no eres de los que peregrinan a menudo a los santuarios arcade de allende los mares, pocas oportunidades habrás tenido de jugar a algo que se parezca ni remotamente a la versión para Dreamcast de este magnífico juego. A descubrir.

■ El otro par de títulos (las joyas indiscutibles que van a poner la guinda al pastel de la Dreamcast) ya no son un secreto a voces, pero seguramente saldrán de esta mini-lista que a continuación te detallamos:

Blue Stinger (Sega)
■ Arcade import review
■ No nos importaría esperar un poco más a tenerlo disponible, porque hay títulos que pintan bastante mejor que esta hórrida fantasía en un Tokio de pesadilla. No es la respuesta definitiva a tus plegarias, pero a nadie le amarga un dulce.

Cool Boarders Dreamcast (Sega)
■ Sabemos que existe algo que responde a ese nombre, pero sólo porque nos lo han contado. Juraríamos que tiene algo que ver con el snowboard (somos unos hachas interpretando títulos), pero eso es todo lo que podemos avanzar.

Dead or Alive 2 (Tecmo)
■ Otro *beat'em up* tridimensional de primera línea. En ese terreno concreto, parece que la Dreamcast no va a tener rival. Dead or alive 2 ha sido comparado con Soul Calibur, es decir, viene con referencias inmejorables.

House of the Dead 2 (Sega)
■ Arcade import review
■ Mátalo todo, ninguno de los estomagantes y peligrosos zombies que encontrarás en esta psico-fantasía terminal merece tu piedad. En recreativas se ha ganado la consideración de clásico, y en consola lo menos que se puede decir es que promete.

Marvel Vs Capcom (Capcom)
■ Arcade import review
■ Después de echar el resto con *Power Stone*, Capcom le ha vendido a Sega un simulador estilo Street Fighter sólo apto para incondicionales y nostálgicos. Por supuesto que no es un mal juego, pero los hay mejores.



Resident Evil: Code Veronica (Capcom)

■ Un nuevo ingreso en la selecta galería de mitos del terror videojueguil. La etiqueta *Resident Evil* siempre es una garantía más que sólida. Gráficos inmejorables.

Shen Mue (Sega AM2)



■ Un juego que apunta en la dirección de lo que muchos consideran el futuro de los videojuegos. O sea, una historia densa, compleja, adulta, en la que el guión prima por encima de la acumulación de tópicos más o menos jugables. El sentido de la épica y el realismo impregnado de fantasía de este título sin duda seducirán a los jugadores que aspiran a algo nuevo.

Soul Calibur (Namco)
■ Paso adelante en la senda trazada por *Soul Blade*, un *beat'em up* que supo hacer historia por su original incursión en la mitología del Extremo Oriente. Si necesitas más información, sólo tienes que retroceder unas cuantas páginas.



■ Mario, Luigi, Yoshi y el resto de la nómina Nintendo dispuestos a aterrizar sobre un soporte nuevo.

NOVEDADES E-3

Nintendo prepara el lanzamiento de la Dolphin

La sucesora de la N64 cuenta con el apoyo de IBM y Panasonic

■ Hasta ayer, esto era un delfín.

Nintendo aprovechó la última E3 para dar los primeros detalles concretos sobre la sucesora de la N64. La compañía japonesa ya tiene una fecha provisional para la salida al mercado de su Proyecto Dolphin, otoño del 2000. Es decir, más o menos la misma fecha en que Sony piensa lanzar la PSX 2 y alrededor de un año después de la salida de la Dreamcast de Sega.

Por supuesto, en Nintendo juran y perjuran que su delfín será el más poderoso receptáculo de videojuegos sobre la superficie del planeta. Su pacto con IBM y Matsushita (propietario de Panasonic) así parece garantizarlo. IBM aportará el micro-procesador de 400 MHz conocido como Gekko, una extensión de la arquitectura PowerPC de la compañía. El chip de gráficos corre a cargo de ArtX y Panasonic aportará hardware y software al nuevo sistema.

Hubo poca información detallada sobre las prestaciones de la futura Dolphin, y desde luego nada de demos o algo que nos permitiese hacernos una idea práctica sobre el alcance del proyecto. Nintendo aún no puede permitirse el lujo de respaldar sus palabras con hechos, cosa que sí hizo Sony al exhibir una demo jugable de *Gran Turismo* con las especificaciones técnicas de la PSX 2. Aún así, Howard Lincoln, máximo responsable de Nintendo America, se expresó con contundencia y un punto de velada agresividad. En su opinión, Dolphin asegura "unos resultados revolucionarios". La nueva consola "igualará o superará cualquier cosa que nuestros amigos de Sony sean capaces de desarrollar en los próximos años. Será rápida, poderosa y muy económica".

La última afirmación puede ser la clave de la apuesta de Nintendo, que pretende sacar su producto a un precio "al alcance de todos" gracias a que el procesador Gecko se basa en tecnología previamente desarrollada por IBM. La oferta de software también está en marcha, con Shigeru Miyamoto y compañías como Rare, Left Field o Retro Studios involucrados en la elaboración de productos para el nuevo soporte.

'La nueva consola será rápida, poderosa y muy económica'

■ Howard Lincoln, sumo sacerdote del culto Dolphin

Factor 5 (compañía famosa por haber desarrollado para la N64 Star Wars: Rogue Squadron) reveló a TOP JUEGOS que están trabajando en una versión del clásico *shoot'em up* en 16 bits *Turrican*, un título que tiene muchos números para formar parte del catálogo inicial de la Dolphin.

Los detalles sobre la dotación multimedia de la nueva criatura Nintendo son vagos hasta el momento, pero parece confirmado que permitirá el visionado de películas en DVD. Por ahora no se sabe si Nintendo seguirá el ejemplo de Sega y añadirá un módem y acceso gratuito a Internet al pak de la nueva consola.

Eso es todo hasta el momento, pero Howard Lincoln ha prometido "más sorpresas tecnológicas". Lo suficiente para mantener en vilo a todo verdadero aficionado.

MÁS ALLÁ DEL PLATINUM...


Bubsy 3d — 3.695* / 3.995


Copa del mundo Francia 98 — 3.695* / 3.995


Excalibur — 3.695* / 3.995


Felony 11/79 — 3.695* / 3.995


Spider — 3.695* / 3.995


Monaco Gran Prix 2 — 7.290* / 7.490


Buggy — 3.695* / 3.995


Courier Crisis — 3.695* / 3.995


Exhumed — 3.695* / 3.995


Wreckin'Crew — 3.695* / 3.995


N20 — 3.695* / 3.995

Tekken 3 — 7.990

Complete Onside Soccer — 3.695* / 3.995

Davis Cup Complete Tennis — 3.695* / 3.995

Extreme SnowBreak — 3.695* / 3.995

One — 3.695* / 3.995


Formula Karts — 3.695* / 3.995

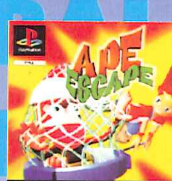

Rugrats — 7.990

TODAS LAS NOVEDADES


V-Rally 2

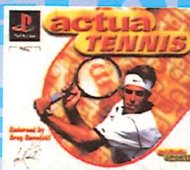

Final Fantasy VII Platinum


G-Police Platinum


Ace Combat 2

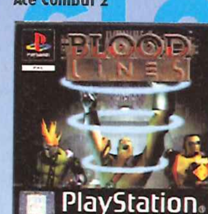

Ape Escape

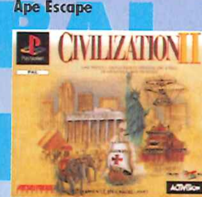
Diver's Dream


Actua Tennis


Syphon Filter


Asterix


Blood Lines


Civilization II


Colin Mc Rae Rally Platinum


Gran Turismo Platinum


Bichosr


Marvel Super Heroes vs SF



Ridge Racer Type 4s


Puma Street Soccer


Street Fighter Alpha 3

LOS PRECIOS CON EL ASTERISCO* SON PARA LOS SOCIOS DEL CLUB GLOBAL GAME



PlayStation · SEGA SATURN · N · PC CD

ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Próxima apertura

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Próxima apertura

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
Orotava
Estación Guagua
Próxima apertura

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donosti
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

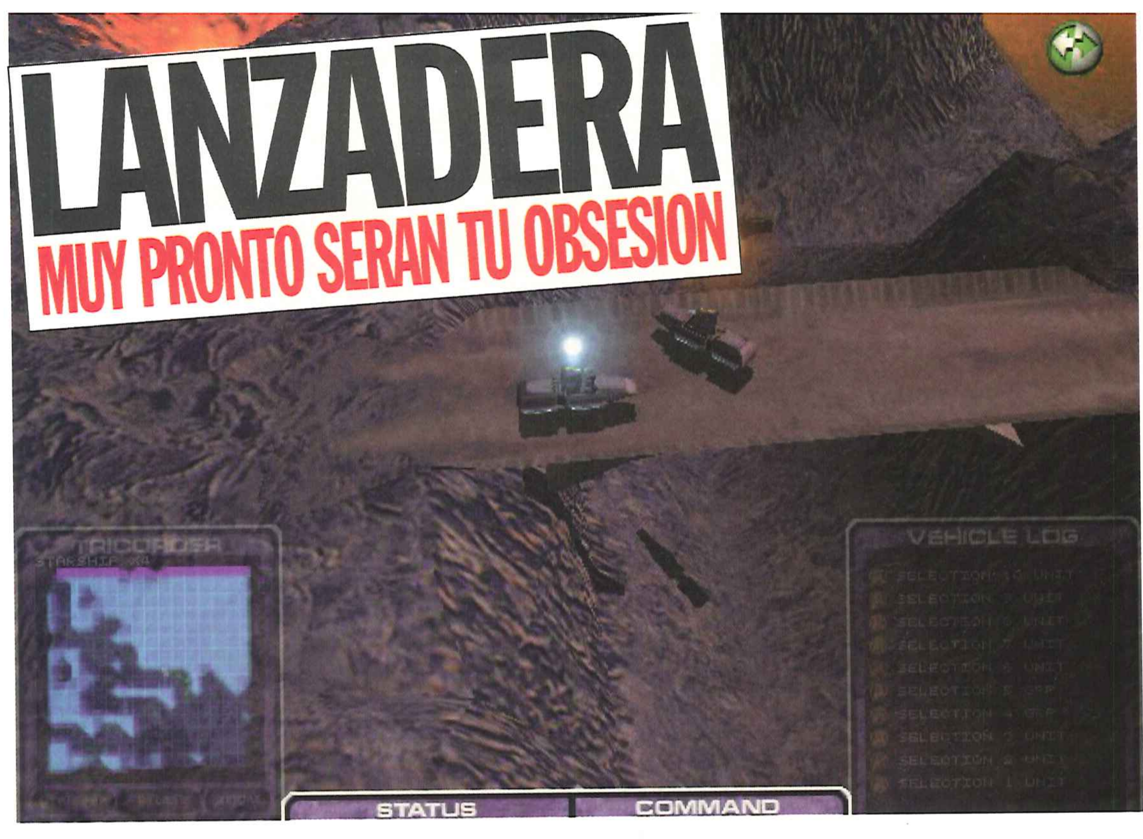
GLOBAL GAME ES PRESENTE TAMBIEN EN:

ITALIA (47 tiendas)

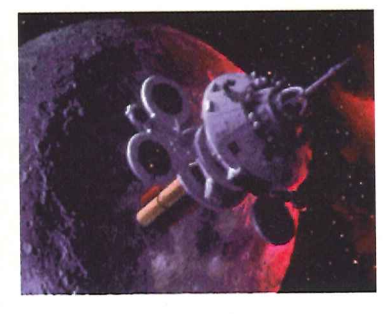
SUIZA (5 tiendas)

PORTUGAL (5 tiendas)

Para recibir más información sobre nuestro método de afiliación:
Tel. 96.373.94.71
Fax. 96.374.89.56
Email. info@globalgame-europe.com







■ ¿Podrán cubrir estas preciosas naves el vacío dejado por los armatostes de la serie?



■ Si eres un trekki de la vieja escuela, mejor aparca tus prejuicios por unas horas y disfruta de esta gloriosa e inteligente recreación de tu universo favorito.





Formato: **PC** | Desarrollador: **Binary Asylum** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1-16** | Disponible: **No hay fecha**

STAR TREK NEW WORLDS

"Hijo mío, algún día todos estos mundos serán tuyos"

Un título muy prometedor todavía en fase de desarrollo. Los trekkies siempre se sentirán una subterránea tribu de incomprendidos en este mundo dominado por *Star Wars,* pero justo es que reconozcan que la industria virtual les trata muy bien. Tanto si eres fan de la *Nueva Generación* como si entregaste tu alma a los viejos tripulantes del Enterprise, lo cierto es que hay un juego a tu medida preparado para entrar en la galaxia PC. Sin embargo, de entre los futuros lanzamientos, sólo *Star Trek New Worlds* garantiza fidelidad incondicional al espíritu trekki.

A diferencia de sus hermanos, *New World* no sólo lleva la acción a los más recónditos confines del universo, también pasea a sus usuarios por las profundidades del espacio exterior y les da la oportunidad de descubrir mundos nuevos. Como seguramente ya habrás adivinado, estamos hablando de estrategia a tiempo real.

Lo primero que se puede agradecer a este juego es que no se le limita a adoptar el esquema de *Command&Conquer: Red Alert* y sus innumerables clones y opta por una sinfonías de paisajes rotatorios en 3D.

Al igual que *Myth II: Soulblighter, Braveheart* o *Warzone 2100*, puedes regular los ángulos de cámara y focalizar libremente. Tu visión del área de juego se adaptará en todo momento a lo que decidas que quieres ver. Pero el elemento que parece destinado a marcar la diferencia entre este juego y otros similares es el motor, una máquina de precisión milimétrica con la que puedes introducirte en la atmósfera de nuevos planetas (la sensación de viaje casi astral está garantizada) al tiempo que disfrutas de una completísima panorámica de el entorno cósmico. Considerando que el menú del juego incluye 25 mundos diferentes, todos ellos estupendamente trabajados, es fácil concluir que *New Worlds* deja en evidencia a la inmensa mayoría de RTS presentes en el mercado.

Hay tres tipos de misiones, una por raza -Federación, Klingons y Romulanos-, y a pesar de las diferencias de lenguaje, armamento o tipos de prioridades, la esencia del juego es siempre la misma. Todo empieza cuando los Romulanos fracasan en su enésimo intento de dominar el espacio exterior, y los nuevos mundos a que se refiere el título quedan situados en territorio neutral. La Federación, muy en su papel de Madre Teresa intergaláctica, intentará explorarlos para garantizar el bienestar de sus habitantes y el progreso científico, mientras las otras dos razas buscarán la forma de lucrarse explotando sus recursos.

A través de pantallas parlantes que te muestran a tu comandante, recibirás las instrucciones necesarias e irás renovando tus objetivos. También recibirás información puntual sobre los planes y descubrimientos de tus rivales. Binary Asilum ha dotado al juego de una interfaz tan fácil de usar como atractiva, y esto es precisamente lo primero que hay que exigirle a todo buen juego de estrategia.

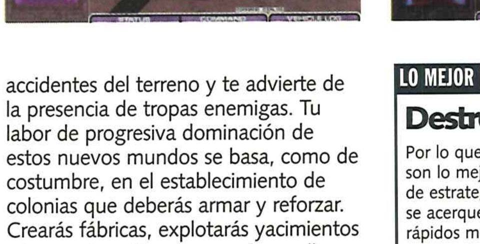
Casi todo está al alcance de tu ratón, incluidos los cuatro menús de opciones principales (Tricoder, barra de Status, Operaciones y Selecciones). La primera es un mapa bidimensional del área de juego que indica los principales





No nos engañemos, las batallas siderales en anteriores juegos sobre Star Trek solían ser aburridísimas. Pero esto, definitivamente, otra cosa.

Disfruta de los paisajes giratorios y elige los ángulos de cámara que prefieras.



accidentes del terreno y te advierte de la presencia de tropas enemigas. Tu labor de progresiva dominación de estos nuevos mundos se basa, como de costumbre, en el establecimiento de colonias que deberás armar y reforzar. Crearás fábricas, explotarás yacimientos mineros, investigarás para desarrollar nuevas tecnologías y formarás ejércitos.

New Worlds utiliza naves espaciales y tecnología un tanto ajena al universo trekki. Artefactos como el multi-poligonal energizador de los Klingon o los acorazados de la Federación se inspiran más en la cultura de los RTS que en la película que les sirve de referencia. Pero sólo los trekkies más irreductibles no reconocerán que son espléndidos ingenios mecánicos que dan mucha riqueza al universo del juego.

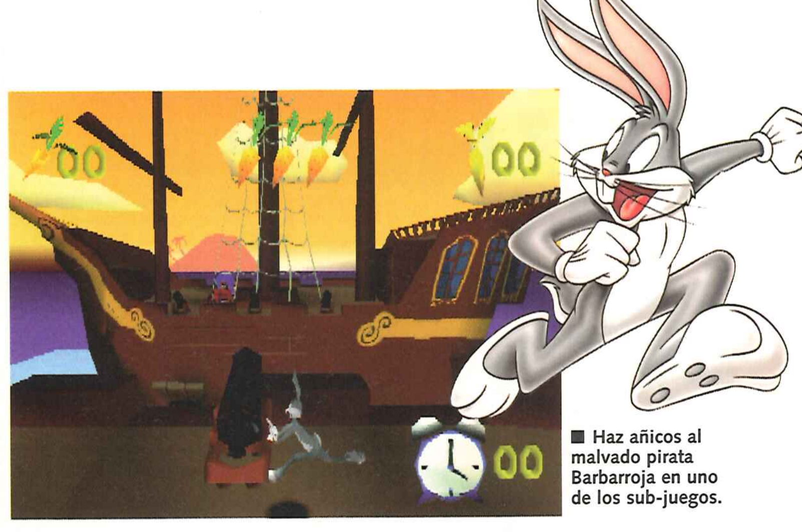
Todavía es pronto para hacer una valoración definitiva del juego, especialmente si tenemos en cuenta que problemas de presupuesto y desavenencias técnicas están dificultando el desarrollo final del juego. Queda la duda de si este juego será capaz de eclipsar a las demás novedades en el género de estrategia en tiempo real. Lo que parece evidente es que va a ser el mejor juego basado en *Star Trek* hasta la fecha.

LO MEJOR DE LARGO:

Destrózalos

Por lo que hemos podido ver, las batallas son lo mejor de esta espeluznante exhibición de estrategia. En cuanto las fuerzas rivales se acerquen a la posición que ocupas, unos rápidos movimientos de ratón te permitirán poner a tus tropas en orden de combate. A diferencia de otros combates galácticos, más bien repetitivos y monótonos, las batallas de *New Worlds* son vertiginosas y feroces. Las unidades cruzan la pantalla a velocidades insólitas esparciando a su alrededor flores de fuego. Kirk estaría orgulloso.





Haz añicos al malvado pirata Barbarroja en uno de los sub-juegos.



Incluso reencarnado en cavernícola, Elmer conserva su montera de cazador. .



LO MEJOR DE LEJOS:

Bugs el inmortal...

No hace falta que os presentemos, todo el mundo conoce a Bugs. Pero en su primera incursión en la PlayStation aparece dotado con unos movimientos con los que poco a poco te irás familiarizando. Además de correr, saltar y recoger objetos, tiene una habilidad innata para cavar túneles que comunican con su madriguera, Albuquerque, Tasmania... o cualquiera de los días que puedas encontrar en viejos calendarios. Más escurridizo que nunca, Bugs sobrevive a situaciones críticas desapareciendo bajo tierra. Sus aterrizajes pueden ser más suaves si utiliza sus orejas como hélices de helicóptero y su cola tiene mágicas propiedades que no tardarás en descubrir.



Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Behaviour Int** | Editor: **Infogrames** | Jugadores: **1** | Disponible: **Agosto**

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

Plataforma animal con lo mejor de la Warner

Disney habrá colonizado las mentes de muchísimas generaciones, pero si hablamos de fantasías animadas capaces de hacer sonreír al mismísimo Buster Keaton, Warner Bros es la rueda a seguir.

Alguien se ha torcido en el camino a Albuquerque, Bugs ha vuelto a olvidar dónde demonios está su madriguera y se ha perdido en profundidades subterrestres. Esta vez, cuando asome la cabeza, no estará en Tasmania o en el coto de caza de Elmer, sino en la Edad Media, la prehistoria, los años de la ley seca o un probable futuro.

Tu objetivo será ayudar a Bugs a desenredar la madeja y encontrar el camino de vuelta a sus añorados años 50. El conejo de la suerte pocas veces ha tenido un aspecto tan saludable como en este imaginativo plataformas. Junto a sus habituales secundarios –Elmer, el marciano Marvin, el solitario Sam- se da un alegre chapuzón en la historia. No creas que es un simple juego estilo Game Boy primera generación. Bugs no se limita a cruzar pantallas más o menos intercambiable entre sí recogiendo alguna que otra zanahoria. La trama es bastante más interesante y compleja, y además incluye divertidos sub-juegos, como una especie de curso de domado de cabras montesas en el que Bugs tiene que emplear a fondo su agilidad y astucia.

Teniendo en cuenta el cariño que las compañías de software le tienen a la estética cartoon, es extraño que Bugs sólo hubiese asomado la nariz en algún que otro cruzapantallas para Game Boy. Por fin alguien se ha decidido a darle una oportunidad de debutar en consola grande, y Bugs no es de aquellos que desaprovechan las buenas oportunidades. Oirás hablar de él.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



Marvel Vs Capcom

■ Formato: **Dreamcast** ■ Editor: **Capcom** ■ Desarrollador: **Capcom** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **VMS**

Mucho ha llovido desde la primera vez que Capcom nos robó el corazón con sus callejeros y bidimensionales combates. El problema es que diez años después de Street Fighter II siguen empeñados en que llueva sobre mojado.

■ Finales de siglo, y Marvel y Capcom se asocian en un intento de reverdecer laureles y hacer, de paso, que volvamos a rascarnos el bolsillo. Lo suyo es el reciclado industrial, y están sacándole más partido a sus respectivas nóminas de súper héroes que Yoko Ono a los derechos de autor de las canciones de los Beatles. De la intempestiva unión entre este par de compañías de viejas glorias puede salir tanto una nueva patrulla X como una versión empresarial de la pandilla basura.

Vayamos por partes. La vaca Marvel parece gozar de buena salud, y eso que llevan ordeñándola desde el principio de la guerra fría. Hulk sigue tan cafre como siempre, Spiderman ha mejorado su técnica, el Capitán América ha conseguido que la cirugía le disimule las patas de gallo y cada vez se parece más a su discípulo Ryu. En su versión Dreamcast, el equipo Marvel ha sido capcomizado con mucho cariño. Su incursión en territorio manga resulta bastante menos traumática de lo que nos temíamos, están guapos y saludables, y se mueven con vertiginosa solvencia. La nueva consola les ofrece un marco estupendo, demostrando una vez más que puede emular las prestaciones de las arcade Sega. Visualmente, al menos.

El problema son los mandos de la consola. Los que hayan tenido la suerte de jugar a la versión arcade sabrán que los luchadores dibujan terroríficas diagonales y se mueven con una portentosa eficacia, algo que no se consigue del todo con un pad de dos botones. Hacer que los combates sean rápidos y realistas exige mucha práctica y habilidad, cosa que no deja de ser una mala noticia para un juego de Capcom. Los jugadores expertos y con facilidad para memorizar los movimientos y la forma de ejecutarlos conseguirán un grado de jugabilidad aceptable, pero al común de los mortales le parecerá demasiado técnico.

Y eso es todo por ahora, en Capcom están bastante orgullosos con su nostálgico refrito, y no parece que vayan a tomarse la molestia en desarrollar nada realmente nuevo en lo que resta de siglo. No te extrañe que en estos momentos estén trabajando en algo así como *Capcom Vs Walt Disney* o *Hannah Barbera*. Nosotros proponemos una edición especial para el mercado latino de *Capcom Vs Rompetechos*.



■ Los diálogos son divertidos, pero todavia faltan polígonos.





■ No esperes genuino terror a la Resient Evil.

NAVIDADES NEGRAS

SIN POLÍGONOS NI PANTALÓN

Blue Stinger

■ Formato: **Dreamcast** ■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Climax** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **VMS**

Con la PSX 2 asomando en el horizonte, Sega no podía permitirse el lujo de sacar un refrito disimulado de *Resident Evil* para su novísima consola. ¿O sí?

Hay que desconfiar de las primeras impresiones. Las de *Blue Stinger* eran más bien preocupantes, y lo cierto es que no es la clonación oportunista y chapucera que esperábamos, sino un juego divertido y bien pensado que tal vez no llegará a clásico pero hará pasar un buen rato a los que se decidan a comprarlo.

Vamos con el argumento: Debes investigar la extraña desaparición de un grupo de científicos que desarrollaban tecnología punta en una isla desierta. En cuanto llegues al lugar de los hechos descubrirás una sofisticada pistola y a un grupo de monstruosas criaturas (por suerte para ti, lo descubrirás en este orden) cuya máxima aspiración en la vida es beberse tu sangre.

Así que vagarás como alma en pena por escenarios en los que la muerte acecha, viendo como tu munición se reduce poco a poco, encontrando llaves de paso en los cadáveres de los que te precedieron, recuperando documentos perdidos o desactivando el mecanismo de autodestrucción de mortíferas computadoras. Diversión de primera categoría, pero sin el suspense y la riqueza argumental de *Resident Evil* o *Metal Gear Solid*.

Encontrarás personajes que pueden unirse a tu equipo (como en el fútbol, todo depende de si eres capaz de hacerles una buena oferta) y deberás comprar comida y bebida en las máquinas tragaperras usando las monedas que irás encontrando tiradas por el suelo aquí y allá. Te irás moviendo a lo largo y ancho de preciosas construcciones poligonales, pero, por desgracia, apenas tendrás control sobre los ángulos de cámara, cosa que quita algo de gracia al juego. Por ejemplo, puedes verte rodeado de amenazadores tentáculos enfocados en espectacular e hiperrealista primer plano sin tener muy claro si pertenecen a algún monstruoso cefalópodo o han brotado espontáneamente de la pared.

A pesar de algún defectillo puntual, el juego vale la pena. Sega lo ha puesto en manos de una de sus novias más fieles, Climax, que ya le hizo una auténtica faena de aliño con el *Landstaker* en versión Mega Drive o el *Dark Savior* para Saturn, y hay que reconocer que el resultado es, junto con *House of the Dead II*, una de las ofertas más visualmente ricas que traerá consigo la Dreamcast.

En cualquier caso, la jugabilidad también importa, y los desarrolladores de este juego bueno, bonito y barato parecen haberse olvidado un poco de este detalle, entre tanto píxel y tanto desconcertante ángulo de cámara. Por culpa de este ligero descuido, *Blue Stinger* pincha un poco en el terreno que hizo de *Resident Evil* todo un clásico. Sea como sea, una novedad por la que vale la pena esperar.



■ El debut digital de los tejanos rotos.



■ Éste es el modo Sky Mission Attack, ¿ves el aro azul?



■ De lo que se trata es de hacer bonitos dibujos en el aire con las estelas de humo. O de intentarlo, al menos...

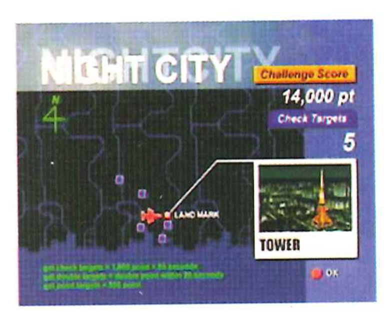




■ La cámara desde el interior de la cabina no tiene nada que envidiar a la de los mejores simuladores de PC.



■ Los gráficos y la suavidad de Aero Dancing son un placer para los sentidos.





■ El replay te permite infinidad de posibilidades, para que puedas estudiar tus fallos desde todos los ángulos.

■ Formato: **Dreamcast** ■ Desarrollador: **Psygnosis** ■ Editor: **Sega** ■ Jugadores: **1-4** ■ Disponible: **Sin fecha**

AERO DANCING

Los aviones debutan en la nueva máquina de Sega, y lo hacen... ¿sin violencia?

Se trata del primer simulador de vuelo para Dreamcast, pero lo mejor —¿lo mejor?— es que es justamente eso, un simulador de vuelo. No un juego de acción, un arcade de aviones o un título bélico en el que matas desde el aire, no: un simulador de vuelo. Punto.

Hasta ahora no son demasiados los juegos que han apostado por el placer de volar sin más: *Pro Pilot* y su segunda parte en PC, *Pilotwings 64* en la consola de Nintendo... Pero es extraño. Muy extraño. Cuando uno ve las capturas de pantalla de cualquiera de estos juegos, observa que el avión de *Pro Pilot* es un modelo comercial y que lo que aparecen en *Pilotwings* son alas delta, paracaídas y demás artilugios no motorizados. Está claro que no vamos a pegar tiros desde un ala delta, y mucho menos atacar bases enemigas en Oriente Medio con un avión de pasajeros o de mercancías... Pero ¿para qué sirve un F-18 si no es para matar? ¿Y un F-15DJ? ¿Y un F-86F Blue Impulse? Pues para hacer acrobacias. Nada más.

Si eres capaz de aceptar eso desde el principio y no te importa demasiado, *Aero Dancing* te encantará, porque ciertamente es un juego fantástico. Casi todos los modelos de avión que aparecen en el juego son reales (y los que no lo son, lo parecen). El control es increíblemente sofisticado y completo: más detallado, realista y complejo que el de ningún otro juego para consola pero menos enrevesado que el de algunos títulos de PC. Controlas de forma independiente la dirección, el freno de aire, la velocidad, los alerones de las alas, el giro del alerón director (el de la cola) ¡y hasta el tren de aterrizaje! Es algo increíble.

El juego es basa es una escuela de acrobacias. Se trata de superar un «cursillo» de acrobacias, y cada «clase» es un nivel. Empiezas aprendiendo a despegar, después haces alguna que otra pirueta, giros, tirabuzones, etc. Lo complicado viene cuando tienes que ejecutar acrobacias compartidas y formar dibujos en el aire con la estela de humo. Terrible. Necesitarás invertir sacos enteros de paciencia para superar algunos niveles. Imagínate: colócate junto a tu compañero en la pista, despega sin separarte de él, sube en contra picado, abre la válvula de humo, haz un cuádruple tirabuzón y cae dando una vuelta completa con un 180º (boca abajo), ejecuta un tirabuzón abierto hacia la derecha antes de nivelar el avión, otro a la izquierda nivelando, cierra el humo y aterriza. Si te separas más de dos metros de tu compañero en todo el trayecto, habrás suspendido. Si aterrizas o despegas mal, habrás suspendido. Si ejecutas alguna de las maniobras mal, habrás suspendido. Y si por no separarte demasiado de tu compañero, te acercas más de lo necesario, los dos saltaréis por los aires. Fácil, ¿eh? Pues imagínate todo esto con las instrucciones en japonés...

De todas formas, el modo escuela no es el único de *Aero Dancing*. También está el clásico Free Flight, en el que puedes escoger cualquiera de los escenarios que hayas superado en los otros modos y volar a tu antojo con o sin compañeros de formación. Es fantástico seleccionar a tres o cuatro compañeros para que «te sigan» y ver después la repetición de todos juntos haciendo dibujos de humo en el firmamento.

Otro modo de juego es el Sky Mission Attack, en el que tienes que pasar en un tiempo determinado por aros de colores situados en determinados puntos de un escenario. Sí, como en *Pilotwings*. Recuerda que el juego es japonés, y a los japoneses esto de los aritos de colores les encanta. A nosotros también, no podemos disimularlo.

¿Triunfará en Occidente un juego de aviones sin disparos, sin enemigos, sin explosiones y sin violencia gratuita? Es poco probable. Sin embargo, *Aero Dancing* cumple con creces su cometido: nos ha mostrado el potencial de la nueva consola de Sega para simuladores de vuelo. Escenarios inmensos, efectos de luz increíbles, suavidad y fluidez de cuadros por segundo, etc. Ya estamos ansiosos por probar el título de aviones —de guerra, esta vez sí— que Konami está desarrollando para Dreamcast y que está al caer en Japón: *Air Force Delta*. En cuanto a *Aero Dancing*, seguiremos intentándolo, pero estamos seguros de que nos costará menos avanzar cuando los menús estén traducidos al inglés o al castellano...

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ El Raptor es nuestro cacharro preferido, pero aun así no funciona tan bien como nos habría gustado.



■ La acción constante, los tiros y las explosiones por doquier están aseguradas, por eso no te preocupes.



■ Los vehículos son muy detallados. Ojalá todo lo demás tuviese este aspecto.

LO MEJOR DEL JUEGO

Cinco bestias mecánicas

La inclusión de unidades de asalto te-rrestres es la principal novedad de esta secuela. Si bien Rhino deja todavía mu-cho que desear, Raptor se mueve de maravilla.



Cuando aprendes a controlarlo, a saltar y planear para subir a las azoteas de los edificios, te lo pasas pipa. También poder dar un garbeo por el espacio con Corsair es una idea estupenda. Si Psygnosis arregla unas cuantas cosas a última hora, G-Police 2 podría ser muy divertido.

■ Formato: **PlayStation** ■ Desarrollador: **Psygnosis** ■ Editor: **Sony** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **--**

G-POLICE

¿Siempre quisiste ser policía, conocer el futuro y conducir helicópteros-patrulla? ¡Pues vaya casualidad!

¿Te acuerdas de *G-Police*? Era un juego de acción en el que podías pilotar dos helicópteros distintos y patrullar con ellos por ciudades futuristas a la caza de los malos. La idea desde luego era buena, pero el juego... no tanto. De hecho, fue uno de los primeros pasos en falso de Psygnosis en la PlayStation. Después de superéxitos mundiales como los dos *Destruction Derby,* los dos *Wipeout* y los dos primeros *F1,* nadie esperaba de esta firma títulos tan mediocres como *Colony Wars, G-Police* o *Shadow Master.* Y la cosa no dejaba de empeorar. *Rollcage* fue una bocanada de aire fresco para la compañía del búho, y la noticia de que se estaba desarrollando un tercer *Wipeout* nos alegró sobremanera, pero... Psygnosis ya no es lo que era. Y *G-Police 2* tampoco es lo que debería haber sido.

La principal novedad de esta segunda parte es la variedad de vehículos. Según la misión, debes ponerte a los mandos de uno u otro, y esta vez también hay vehículos de tierra: el Raptor y el Rhino. El primero es una especie de «robot malo de *Robocop*», con dos patas y una ametralladora superpotente; y el segundo es un coche patrulla. Los helicópteros son los dos mismos modelos del primer juego —Havoc y Venom—, aunque con nuevas armas especiales y un sistema de control ligeramente mejorado. El quinto vehículo es la nave espacial, Corsair, con la que podrás dar una vueltecita por el espacio exterior en algunas misiones.

La variedad se agradece, claro, porque cada vehículo ofrece un estilo de juego completamente distinto. Sin embargo, ninguno está a la altura de lo que cabría esperar después de tanto tiempo, y no eliges tú el vehículo que quieres cada vez, sino que *te toca* jugar con uno u otro según la misión. Havoc y Venom ofrecen lo mismo que en el primer *G-Police,* en ciudades muy parecidas en las que, otra vez, apenas ves unos metros por delante de ti. El control continúa careciendo de suavidad y versatilidad, si bien al menos la distribución de los controles ya no es tan incómoda.

Jugar con Rhino es como hacerlo con un título de carreras futuristas, pero sin el realismo, sin la sensación de velocidad y sin la calidad gráfica de este tipo de juegos. El tipo de conducción que propone es cualquier cosa menos suave, y es bastante fácil perder el control.

Raptor es el mejor de todos, gracias a una animación impecable y un modelado estupendo. Es capaz de saltar y planear para acceder a ciertas áreas. Nos encanta... Pero no es menos difícil de controlar que los demás. Es como jugar a una versión alfa de *Aromoured Core con menos armas y peor control. Una lástima, porque este bicho nos gustaba...*

Por último está Corsair, la nave espacial para misiones fuera del planeta. Más de lo mismo: es un Colony Wars mal hecho. Los malos se mueven con la fluidez y la maestría de los cisnes en el firmamento mientras tú das puñetazos al mando porque la nave no hace lo que tú quieres, se mueve con torpeza, es lenta...

Las ciudades continúan siendo miniatomósferas esféricas diminutas, algo más grandes que las de su antecesor pero mucho menos de lo que deberían. La oscuridad reinante sigue ahí, y no puedes acelerar porque los edificios aparecen ante ti a pocos metros y te la pegas constantemente. Sí, puedes subir para no chocar con ninguno, pero entonces dejas de ver el suelo y vuelas completamente a oscuras. Los enemigos, en cambio, parecen no tener ninguno de tus problemas, y se desplazan a toda velocidad con absoluta maestría, ignorando la oscuridad, los edificios y las imperfecciones de tu sistema de control.

G-Police 2 es mejor que su antecesor, sí. Más vehículos, más estilos de juego, más armas, escenarios algo más grandes y una distribución de botones algo más accesible... Pero los gráficos son iguales, los efectos son mejores que los de aquel pero peores que los de los juegos actuales, la oscuridad sigue ahí y todos los estilos de juego son peores que los juegos a los que imitan.

La versión que hemos probado era una beta inacabada. Algunos de estos fallos todavía tienen solución. Se podría mejorar el manejo del inefable Rhino, podría otorgársenos la libertad de elegir un vehículo u otro para cada misión y se podría restar velocidad a los enemigos para facilitarnos su exterminio. Lamentablemente, para que los gráficos alcanzasen el nivel de los juegos actuales y para solucionar el problema de la oscuridad, tendría que reescribirse el juego entero. Puede que Wipeout 3 devuelva a Psygnosis el prestigio que merece, pero desde luego G-Police 2 no lo conseguirá.



■ ¡Rayos y truenos! La piratería desde tres vistas distintas: Mapa, Vista de Pájaro y Modo de Batalla.

LO MEJOR DEL JUEGO

Ron, ron, la botella de ron

Además de abordar otros barcos, también puedes atacar puertos y ciudades costeras, todo al más puro estilo del siglo XVII. Saquea, quema y hazte con el botín hasta que no quede una sola casa en pie. Conseguirás que cunda el pánico hasta tal extremo que el gobernador llegará a ofrecerte todo el oro que quieras con tal de que te largues. Lo que tiene muy buena pinta es que las batallas en alta mar y las de tierra pueden juntarse. De esta manera podrás dejar a los barcos españoles bloqueados mientras desembarcas para pegarte la gran fiesta en la taberna y acabar con todas las existencias de ron del lugar.



■ Formato: **PC** ■ Desarrollador: **Hothouse** ■ Editor: **Proein** ■ Jugadores: **1**
■ Disponible: **Verano 99**

CUTTHROATS

Con cien cañones por banda...

***Cutthroats* se mantiene en la línea de rigor histórico que los de Hothouse ya trazaron con su última oferta, *Gangsters*. Estrategia y aventura se combinan en este juego, relativamente fácil, con sables, parches y patas de palo llevando dosis inmoderadas de confusión y algarabía a los mares del Caribe.**

Empiezas esta aventura de final abierto con un solo buque pirata tripulado por esqueletos, un cañón, algunas provisiones y millas y millas de océano por surcar, incordiando a todo bicho viviente. Abordando y saqueando otros barcos podrás construir tu flota pirata y, lo que es más importante, tu (mala) reputación. Los puntos que se acumulan por fama, riqueza e infamia te darán una idea de qué tal lo estás haciendo y de si te hace falta aplicarte más en los desembarcos a lo salvaje en los pueblos costeros españoles.

Puedes seguir la acción desde tres ángulos distintos: utilizando el mapa para planificar tus expediciones, a vista de pájaro, y con la perspectiva isométrica de batalla (cuando preparas los cañones). Las batallas con otros barcos son a tiempo real y tienes que dirigir tus esfuerzos hacia la victoria apoyándote en recursos como el aceite hirviendo o el fuego, a los que debes añadir los clásicos cañones y los mosquetes.

Con un repertorio de más de mil barcos diferentes, esto será una especie de *Elite* con risotadas de cantina y rondas de ron.





Infiltrados

Lo que estos tipos no saben de videojuegos no lo sabe nadie. Así que créete cualquier cosa que estos iluminados te digan. Respeto.



NUESTRO HOMBRE EN AMÉRICA

Chris Charla

La escuela americana sigue siendo un polvorín y nunca falta quien le echa toda la culpa a los videojuegos.



Un nuevo día, una nueva masacre en el patio de una escuela americana. O, al menos, así es como los medios reflejan la situación tras la reciente tragedia en Littleton, Colorado.

La prensa americana no ha dudado en mostrar imágenes de *Mortal Kombat* ni en insinuar que los asesinos estaban fuertemente influenciados por videojuegos violentos y por la música de Marilyn Manson. No importa que además fuesen fanáticos seguidores de Hitler (eligieron el día de su cumpleaños para acribillar a balazos a sus compañeros), que sus objetivos fueran jocks (en América un jock es cualquiera que practique el deporte) ni que tuvieran fácil acceso a armas y a materiales para fabricar explosivos. Todo esto es superfluo, los videojuegos son los culpables.

El tiroteo de Colorado es una tragedia totalmente inexplicable en el plano intelectual, así que no tiene nada de extraño que se busquen explicaciones más o menos esotéricas. Que los chicos que perpetraron el ataque habían jugado a *Doom* es un hecho comprobado y puede que sea hasta válido preguntarse qué influencia pudo tener el juego en su comportamiento. Pero los medios y el congreso no están analizando, simplemente están dándole la espalda a cualquier interpretación rigurosa y ofreciendo a la opinión pública una dosis adicional de irresponsable carnaza.

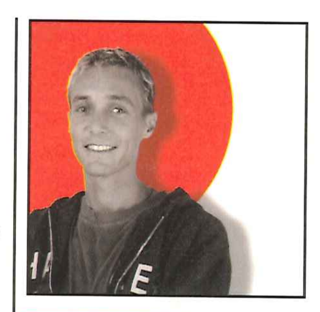
Los medios no analizan, se limitan a ofrecer carnaza

Liderando la carga moral contra los videojuegos tenemos al coronel retirado David Grossman, que realizó un apasionado discurso en el Senado calificando a los videojuegos de simuladores de asesinatos y –sin tener demasiado en cuenta cosas como el respeto a la verdad- declaró que Nintendo ha puesto en el mercado una réplica de M16 que vende tanto al ejército como a los alumnos de los institutos. Hasta el presidente Clinton ha entrado en escena desempolvando una serie de argumentos esgrimidos cinco años atrás –la última vez que los videojuegos fueron atacdos en Estados Unidos- y ha culpado parcialmente de la tragedia a juegos como *Doom*, *Mortal Kombat* o *Killer Instict*.

Clinton, por supuesto, es una víctima de los sondeos de opinión, y dirá cualquier cosa que pueda aupar unas décimas su índice de popularidad, el que no se sabe muy bien a qué juega (¿o tal vez sí?) es el eminente general Grossman. El año pasado hubo otro tiroteo en una escuela en Paducah, Kentucky. Este año, los padres de las víctimas han interpuesto una demanda contra id Software, Apogee, Activision, Midway, Nintendo, Sega, Sony y los productores de la película *The Basketball Diaries* (en la que el asesino declaró haberse inspirado) entre otros por considerarlos instigadores directos de los sucesos. Se les exige la friolera de 200 millones de dólares en concepto de daños y perjuicios. El Coronel es un testigo cualificado que cobra por declarar en este caso, y plantea el juicio en como una versión cultural de las batallas de Lexington y Concord, por mucho que más bien recuerde a la guerra de Cuba, en la que el amarillismo de la prensa de Nueva York jugó un papel importantísimo.

Existen juegos violentos. Existe gente que comete horribles actos de violencia. ¿Existe algún vínculo entre estas dos realidades? Ninguno al menos que se halla probado con algo parecido a hechos tangibles, a pesar de existir multitud de estudios sobre el tema realizados en diversos países y de haberse vendido millones de videojuegos en todo el mundo. Con esto no quiero decir que la investigación no deba continuar, especialmente en lo que se refiere al estudio de los efectos de la violencia en los medios sobre personalidades marginadas e inestables, pero no creo que debamos dar un crédito excesivo a las acusaciones indiscriminadas de un hombre que no sólo no es experto en el tema, si no que además saca provecho económico de la polémica.

■ **Chris es Redactor jefe de Next Generation, la revista de videojuegos más respetada en Estados Unidos.**



JAPONIXACIÓN

Jason Brookes

Los extraños hábitos de los clubbers en Tokyo

Para aquellos japoneses que ya se hartaron de sentarse frente al televisor con la mirada fija en una sucesión de pixels y polígonos (y no hay muchos de estos), Tokio ofrece una vida nocturna efervescente y casi continua. La mayor parte de la oferta se concentra en el barrio de Roppongi, una zona llena de luces de neón en la que conviven en extraña amalgama discotecas cutres, tristes bares para rockeros que parecen sacados de los ochenta (llenos de ejecutivos americanos que parecen hasta pasárselo bien), disco clubs para adolescentes y puede que hasta algún club decente. Eso sí, sólo para tipos realmente duros, o al menos con varias horas de ensayo frente al espejo.

Uno de los mejores clubs y, tal vez, el más grande es el Velfarre, formado por infinidad de salas. Un lugar por donde se dejan caer con bastante regularidad DJ's de prestigio internacional para hacer que la marabunta sude. De cualquier modo, el mínimo de credibilidad exigible parece haberse echado a perder por los siglos de los siglos, ya que el mes pasado la sala albergó la final nacional de una especie de concurso de baile moderno de pésima reputación entre los entendidos.

Ni más ni menos que la gala concurso que organiza habitualmente Konami. Una bizarrísima mezcla de karaoke, baile popular con música enlatada y dosis exageradas de iconografía videojueguil.

Los eventos de este tipo son bastante populares en Japón. No es raro ver a los sufridos clubbers nipones entrar en su local preferido luciendo los aparatosos disfraces de algún personaje de moda en el mundo virtual . De hecho, existe una especie de circuito paralelo para fans bestias de los juegos (los otaku) en el que estos homenajean a sus pixelados ídolos fabricándose sus propios disfraces y tomándose a sí mismos muy en serio. Este es el tipo de okatu al que no te gustaría pisar en el metro, especialmente si se considera a sí mismo la viva encarnación del Hagar de *Final Fight*.

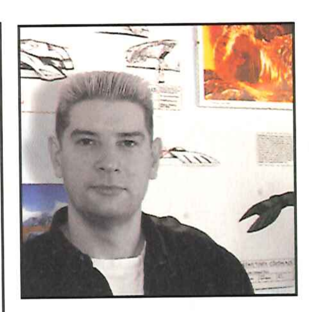
Probablemente te golpearía con una barra metálica (mientras se come un pollo entero) y luego sus colegas, vestidos de karatekas le harían la llave del dragón a tu fiambrera.

Gracias a Dios, los imitadores congregados en el Velfarre han venido sólo a bailar, no a pelear. Han venido a llevarse el primer premio de un concurso de baile, y eso significa no perderse en ninguno de los pasos. Para los 92 expertos que llegan a la final, esto está chupado. La selección natural viene garantizada por una de las innovaciones gentileza de Konami: un modo de baile súper rápido que haría perder el compás al mismísimo Travolta. Y ya tenemos a Minoru Komori, nuestro campeón, quien recibe una serie de pequeños regalos, incluida una tabla de pasos (como si le hiciera falta o algo).

Premios cutres aparte, la verdadera gloria sigue reservada al puñado de okatus capaces de terminar combos sin mirar a la pantalla intercambiar posiciones sin perderse un solo paso. El impasible Dance Jijii y el simpático Nop, dos japoneses de lo más peculiar, fueron los triunfadores. ¿Que como celebraron su victoria? Pues jugando al nivel para adictos y maníacos de Paranoia Max. Una demostración palpable de que estamos hablando de personas serias que no dedican su tiempo a estupideces.

Pero, al margen de las inocentes diversiones que triunfan en el parque nocturno tokiota, la noticia de mes es que Koudelka, el juego de rol más esperado de la historia, gentileza de un grupo de desarrolladores que anteriormente trabajó para Squaresoft, el sello de *Final Fantasy*, está al caer. Este nuevo juego aporta gráficos impresionantes e innovadores, además de un diseño de personajes excepcional, pero lo que realmente me ha puesto la miel en la boca ante su inminente salida al mercado es el hecho de que se trata del primer RPG ambientado en un convento. En Gales. Aberystwyth, para ser más exactos. Así que es un RPG bendito. Hasta el mes que viene.

■ **Actualmente Jason vive en una habitación oscura intentando sobrevivir a sus lúbricas fantasías sobre monjas galesas.**



BACKSCREEN

Neil Jackson

Misterios sin resolver

La industria del entretenimiento interactivo sigue más o menos como siempre: tranquilidad en los lujosos despachos de las compañías editores y algo cercano a la histeria y clima de permanente pesadilla en los laboratorios de los desarrolladores.

Después de un mes de dudas existenciales, en Binary Asylum seguimos sin encontrar nuestro destino. Tres de los cuatros miembros, yo incluido, hemos renunciado a parte de nuestro salario para que así la compañía sobreviva hasta que el juego en que trabajamos salga al mercado. Así que, ¿te has preguntado alguna vez adónde va todo el dinero que pagas por un videojuego? Ponte a la cola, chaval, nosotros hace tiempo que nos lo preguntamos. Un videojuego puede costar tranquilamente un millón de libras, todas ellas esterlinas, pero por los cuárteles de invierno de los editores pasan cantidades de dinero muy superiores y de las que luego nunca más se sabe.

El mundo se ha vuelto loco. Es oficial. Si no, fíjate en esto. Una pequeña compañía, actualmente con un nivel de liquidez ridículo gracias a dieciocho meses de indecisiones y cortinas de humo, está trabajando en un juego para PC, licenciado a través de una enorme compañía americana y ligado a uno de los programas de televisión más longevos y con más audiencia de la historia. Debido a que nadie (al menos nadie con un poder de decisión real) puede tomar decisiones ejecutivas en un tiempo menor a lo que dura la vida de un roble, el proyecto entero parece ir a la deriva.

Tras meses de espera paciente, seguimiento exhaustivo y rabia contenida, la perdiz sigue mareada: la delegación británica de la empresa parece querernos, pero va corta de dinero y depende, a nivel administrativo, del gran hermano americano. En los States parecen haberse dado cuenta de que tienen en fase de desarrollo un juego con un gran potencial al que sólo hacen falta unos pequeños retoques.

Pero hay un problema: está en manos de un creador británico. Y se plantean: ¿debemos cargarnos a la pequeña compañía inglesa y trasladar el control del proceso de creación a una más cercana a nuestra sede para que ésta descifre el jeroglífico y acabe por fin el juego? ¿Debemos quitarle el caramelo de la boca a estos graciosos súbditos de Su Majestad Isabel, unos tipos –piensan ellos- que sólo nos ofrecen desorden y retraso debido a su natural ineficacia? O, mejor aún, ¿enviamos a Bath a un grupo de sanos y eficientes muchachos californianos para que se instalen a pan y cuchillo en un lujoso hotel junto a la playa y controlen el proceso de cerca? Todos estos métodos –y algunos aún más raros- son soluciones habituales para este tipo de problemas, y eso explica por qué tus juegos preferidos cuestan mucho más de lo que deberían.

En el cso de Binary Asylum, la última opción fue la elegida. Que vengan a visitarte tus primitos de América hace gracia al principio, pero debe ser la peor manera que existe de evaluar un trabajo, especialmente cuando ya poses una delegación en Gran Bretaña que, en teoría, debe dedicarse a esto. Pero lo más estúpido es gastarse diez de los grandes en la excursión cuando con ese dinero podrías haber pagado a todo el equipo para que terminara el juego.

El problema de ir con tantas prisas es que los imprevistos suelen aparecer mucho antes de que alguien decida la manera de irlos parcheando. En nuestro caso, no es sólo que nuestra cuenta mengüe sin cesar mientras varias compañías de software siguen diciendo que somos unos tipos estupendos y que por supuesto quieren trabajar con nosotros,aunque sigan sin contestar a nuestras llamadas. Tampoco se trata de que el editor nos esté escamoteando material (banda sonora, inserts diversos) que resulta esencial conocer. Para nada, eso no pasaría ni en nuestras peores pesadillas. ¿O sí? El caso es que hace varios domingos que estudiamos con atención las ofertas de trabajo aparecidas en los principales periódicos del país. Y con todas esas agencias multimillonarias buscando gente nueva cada semana, tarde o temprano, algún miembro del equipo pegará el salto y se irá a trabajar a un sitio donde, por fin, tendrá la seguridad de que unas horas después de que se publique su obra maestra no se va a quedar sin trabajo. Y, una vez dos se han ido, el resto se da cuenta de que esto se ha convertido en un "el último que salga que apague la luz".

Pero eso no es lo peor. Mientras, desesperados, pedimos una inyección económica – no mucho, sólo cincuenta mil libras al mes para unas veinte personas- los editores siguen gastándose cantidades mucho más elevadas. Dos de ellas presentaron las cuentas del trimestre hace unos días. Una había ganado doscientos milloncejos en esos tres meses y la otra declaraba unos beneficios anuales de alrededor de mil. Y hablamos de libras, no de piastras.

¿Empiezas a entender ahora por qué los videojuegos son tan caras?

■ **Neil se está planteando ganarse la vida como periodista freelance (no se lo recomendamos). Mándale un E-Mail a backscreen@techno.demon.co.uk e infórmate de cómo lo lleva.**

Besa y envenena

Atrévete a conocerla. Ella es The Mistress, vive en la cámara de torturas de Dungeon Keeper II... y en alguno de los más recónditos y oscuros pliegues del subconsciente masculino.

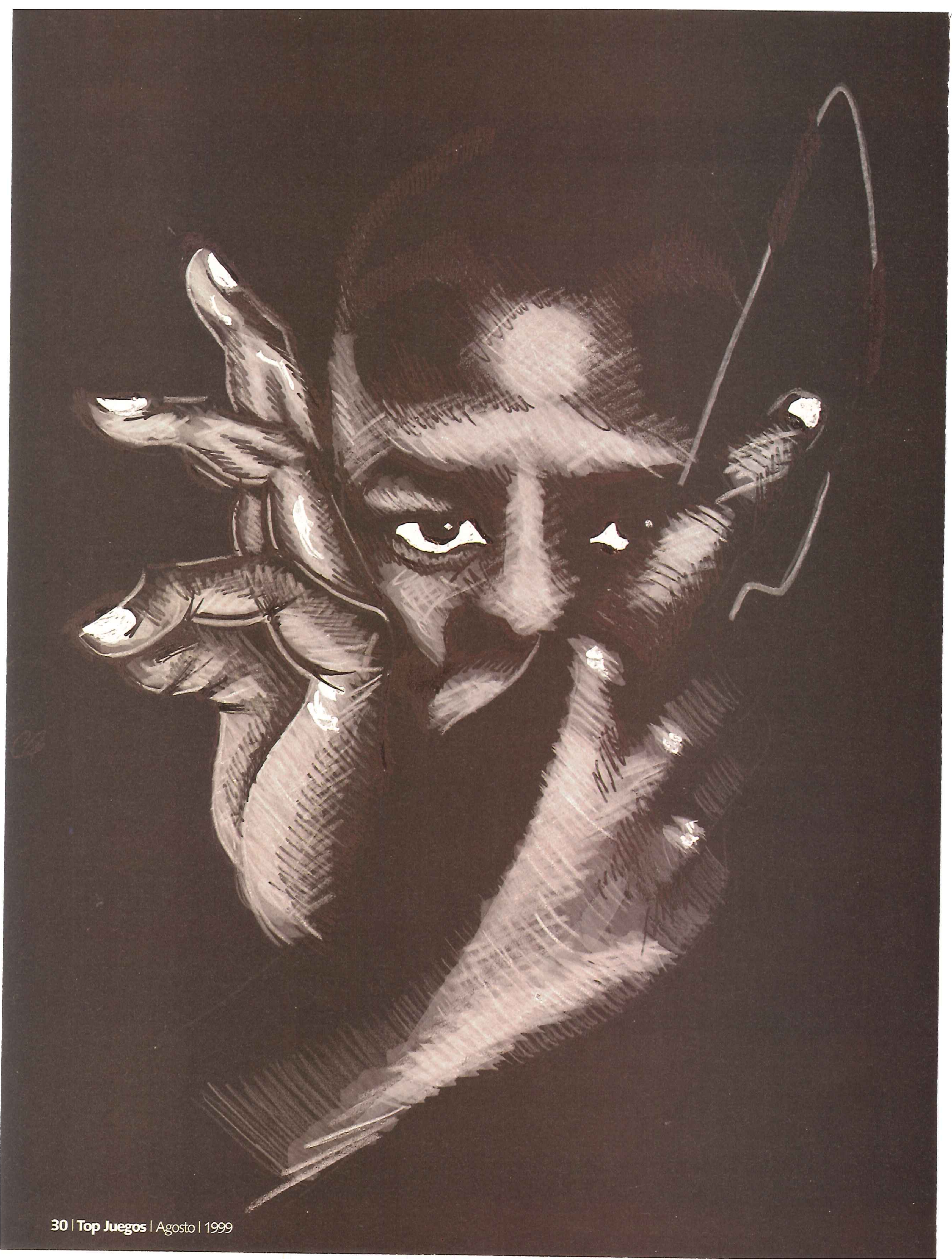


Si tus ideales de mujer siguen siendo Penélope Cruz y Santa Sandra Bullock ya puedes dejar de leer. Porque esta chica es material inflamable, el tipo de mujer contra el que tu madre intentó prevenirte, parece que en vano. No va a gustarle a tus amigos y se llevará fatal con tus antiguas novias. Y puedes estar seguro de que va a ser muy perjudicial para tu salud y tu autoestima. De entrada, te ha citado en un sitio extraño y más bien inhóspito. Te espera lijándose las uñas con una cimitarra malaya y en su espalda hay señales inequívocas de que se ha estado aplicando los rigores del látigo. Pero ¿qué mas da? Hay algo magnético en ella. Será el rictus feroz de su sonrisa, la expresión de sorna cruel que asoma a sus ojos almendrados.

Serán (dejémonos de historias) esas curvas de carretera comarcal embutidas en cuero negro, ese aspecto de orgullosa dominátrix, ese tatuaje en la espalda... ese maldito cromosoma XY que convierte a los hombres en anomalías genéticas, incapaces de poner de acuerdo el corazón y la cabeza. Ahora ya es demasiado tarde para echarse atrás, tu corazón y tu cabeza, paralizados de terror, han dejado ya de discutir, quién sabe si para siempre. Échale la culpa al cromosoma y sufre lo que te toca. Esta chica sabe a sangre y musgo, duerme sobre puntas de lanza y se alimenta de murciélagos. Encantadora. Y peligrosa. Es una de aquellas mujeres de una pieza que saben lo que quieren porque nunca se permiten el lujo de querer algo diferente. Podría estar desfilando en el salón Cibeles o acumulando másteres de física cuántica, pero ella es feliz en su papel de reina de un mundo de sombras.

Sacerdotisa del culto del dolor, te sentará en la silla eléctrica, te arrancará tiras de piel, te bañará en aceite hirviendo y pondrá cañas de bambú bajo tus uñas. Todo muy profesional, sin absurdas implicaciones sentimentales. En los tiempos muertos, lleva la coherencia al extremo y se aplica generosas dosis de su propia medicina. Lo dicho, encantadora. No intentes resistirte a ella. Nunca subestimes el poder de los cromosomas.

■ *Dungeon Keeper II realizará todo tipo de actos contrarios al decoro en tu PC hacia finales de verano. Se prevén versiones para consola.*



Ryan Hart

Campeón quiere decir el mejor. Y este tipo lo es. El mejor. Sin discusión posible. Nadie en la superficie de este mísero planeta juega mejor que él a Tekken 3. Y eso es mucho. Todo.

Puede parecer fácil. Se trata de meter una moneda en una máquina, apretar un par de botones y saltar y pegar o pegar y saltar. Nada más. Pero aprende a hacerlo mejor que Ryan Hart y serás un hombre rico. Él es de aquellos que ganan a todo lo que juegan, y aún encuentra tiempo para hervir huevos y diseñar los planos de la futura ampliación de su cocina. Una joya de chaval, y eso que sólo tiene 19 añitos. Eso sí, no soporta perder ni al parchís.

¿Qué hace Ryan Hart en esta vida, apartе de aporrear botones y acumular premios?
En estos momentos sigo en la escuela, estudiando salud y asistencia social. Tengo pensado ir a la universidad y estudiar medicina. Me llevará cinco o seis años por lo menos, pero creo que algún día seré cirujano.

¿No crees que tus futuros pacientes se asustarán cuando se enteren de que están siendo operados por un fanático de los juegos de lucha?
(Con cara de póquer). Evidentemente, eso aumentará su tensión arterial y quizá les provoque un infarto.

Evidentemente. En fin, ¿qué hay que hacer para ser tan buen jugador de *beat'em up* como tú?
Nunca me lo he planteado. Yo me limito a jugar y ganar. No recuerdo la última vez que perdí un torneo. Con sólo 16 años ya gané el *King of Fighters* del 95, y un año después participé en siete torneos internacionales de *Virtua Fighter 3*. Los gané todos, y así conseguí que Namco y Sony me invitaran al campeonato británico de *Tekken 3*. Después vino el mundial, y ellos insistieron en que participase para ver hasta dónde era capaz de llegar. Y he ganado.

Claro que sí. ¿Cómo te metiste en el mundo de los videojuegos?
Una vez entré por casualidad a una sala de máquinas recreativas. Yo era sólo un crío, y me fascinaron aquellos juegos tan luminosos, llenos de botoncitos y palancas. La primera máquina a la que jugué fue *Golden Axe*, lo recuerdo perfectamente. Poco tiempo después me compré un sistema Sega Master.

¿Cuándo empezaste a darte cuenta de que tu nivel de juego estaba muy por encima de la media?
Creo que fue a partir del lanzamiento de juegos estilo Street Fighter. Yo era un jugador normal y corriente, pero esos juegos me fascinaban tanto que empecé a ir a salas de juegos a ver jugar a otros para mejorar mi técnica. Soy bastante bueno en casi todos los *beat'em up* a los que he jugado. Creo que con algo de práctica soy capaz de ganarle a cualquiera. Pero no todos los juegos de lucha me gustan. Últimamente me aburren un poco los 2D tipo *Mortal Kombat*. No ofrecen gran cosa a jugadores de nivel superior como yo.

Eres amigo de Mo Imbrand, el campeón de *Tekken 2*. ¿Te considereas mejor jugador que él?
Mo no juega a *Tekken 3*, así que probablemente nunca lo sabremos. De hecho, en el torneo que él ganó yo quedé cuarto, pero entonces estaba empezando a competir y apenas había practicado este juego concreto. Con el nivel que tengo ahora, tal vez podría ganar a Mo. Somos jugadores de una habilidad parecida.

¿Eres tan bueno en la versión PlayStation de *Tekken 3* como en la arcade?
Hay poco diferencia. Todo es cuestión de familiarizarse con el joystick. Me cuesta utilizar joypad, pero suelo arreglármelas. Eso sí, sólo juego a la versión NTSC, porque la PAL es un poco más lenta y se me hace aburrida.

Cuando ganaste el campeonato del mundo, dijiste que te ibas a gastar los 5000 dólares de premio en hacer reformas en tu cocina. ¿Ya los ha hecho?

Todavía no. La verdad es que gasté un montón de pasta en un viaje a Japón para probar las nuevas arcade. También me he dedicado a vivir un poco la noche, ya sabes, pero algo tengo guardado en el banco.

¿Eres un buen cocinero?
Un profesional. Soy un tipo al que le gusta hacer las cosas bien. En todo lo que hago me aplico al máximo y me exijo resultados.

Así que...
¿Qué si creo que hay alguna similitud entre cocinar y jugar a *beat'em up*? Por supuesto que no. Seamos sensatos.

Lo intentaremos. Oye, ya que hablamos de cocina, ¿cuánto tiempo sueles tardar en hervir un huevo?
Pues...

Olvídalo Ryan, ésta era demasiado difícil. Vayamos a lo nuestro. También ganaste una tragaperras de *Tekken 3*. Seguro que te la has instalado en la cocina para jugar y cocinar al mismo tiempo.
Pues no, no se me había ocurrido.

La vida de Ryan

■ Coincidimos con él en un popular centro de recreativas junto a Piccadilly Circus, en Londres. Estaba participando en el mundial de *Tekken 3* y nos confesó, con su habitual modestia, que sólo había venido a hacer un poco de turismo, porque los estudios no le habían permitido entrenarse. Pero ganó, vaya si ganó. No dejó ningún culo sin patear ni ningún punto sin subir a su casillero. Más que ganar, arrasó.

Con el título conseguido en el mundial de Londres, Ryan suma ya once victorias en alta competición. Dentro de unas semanas defenderá su título de *King of Fighters* (rey de los luchadores), y seguramente ganará, si se lo permiten los estudios y su pasión por la cocina y el baile. Un auténtico genio renacentista. E

Dicen las malas lenguas que últimamente te has aburguesado y empiezan a gustarte los simuladores de baile. Dinos que no es cierto.
Siento decepcionaros, pero sí que lo es. Me gustan mucho *Beat Mania* y *Dance Dance Revolution*. Los encuentro divertidos, pero no llegaré nunca a campeón del mundo en este tipo de juegos. No soy un buen bailarín, aunque salgo de noche y voy a bailar, como todo el mundo.

¿Te consideras famoso?
Sólo en el mundo de los videojuegos. Alguna vez me han parado por la calle y me han dicho: "Pero si eres el tipo aquel que ganó el mundial de *Tekken*". Es raro, pero me pasa de vez cuando. No creo que destacar en un *beat'em up* sea una forma de hacerse famoso, pero sí te abre puertas para conseguir algún trabajillo en la industria.

¿Te gustaría ganarte la vida como *gamer* cuando hallas acabado tus estudios y seas todo un cirujano?
Sí, por supuesto. Pero dependería de cuánto dinero me ofreciesen y a qué tipos de juegos tuviese que jugar.

¿Alguien va a esponsorizarte?
Namco me hizo una buena oferta para que jugase *Virtua Fighter* para ellos contra un tipo danés que se estaba comiendo el mundo. Luego me organizaron un triangular con dos chavales de los States, pero uno perdió el pasaporte y no le dejaron salir de su país. El otro sí que vino. Y le gané.

¿Se liga mucho siendo campeón del mundo?
Pues no lo sé, porque nunca he utilizado eso como truco para ligar. Tengo mucho más estilo.

¿Serías capaz de transmitir a alguien tu facilidad para jugar a *beat'em up*? ¿Te sientes capaz de ser el Miyagi de algún futuro Karate Kid?

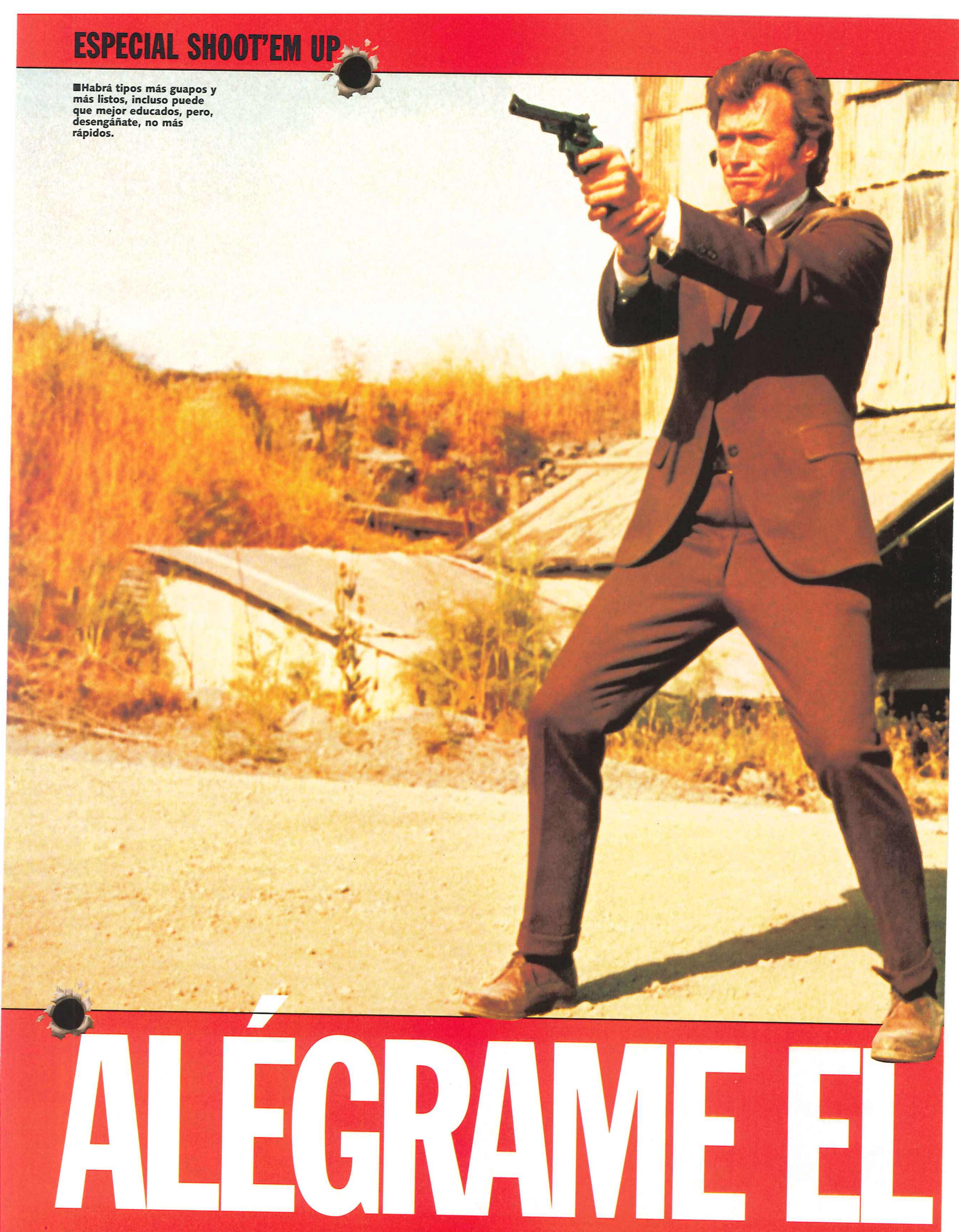
He enseñado a jugar a algunos de mis amigos. No tiene mucho secreto, lo lejos que lleguen depende de ellos.

¿Eres un tipo duro?
Para nada.

¿Te has peleado alguna vez? Y si lo has hecho, ¿Sueles ganar? ¿Pateas muchos culos?
Podemos decir que me las arreglo.

Sí, mejor, dejémoslo así que esto lo leen muchos niños. Gracias Ryan, eres un monstruo.
En fin, de nada.





■Habrá tipos más guapos y más listos, incluso puede que mejor educados, pero, desengáñate, no más rápidos.

ALÉGRAME EL

DÍA

NO TE LO PIENSES DOS VECES. DISPARA AHORA. YA. ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE. ESTAMOS DE ACUERDO, EN LA VIDA REAL LAS PISTOLAS SON UN ASCO Y DEBERÍAN ESTAR PROHIBIDAS. PERO ESTO ES FICCIÓN, ASÍ QUE ¿QUÉ TAL SI DESCARGAMOS UN POCO DE ADRENALINA? A TIRO LIMPIO. Y AL ALCANCE DE TU TECLADO.

Estás de suerte

Si lo tuyo son los beat'em up, aquí tienes un dossier de veinte páginas con la bueno y lo mejor de tu género preferido

34 **Veinte formas de morir.** Los clásicos del shoot'em up.

38 **Quake III: Arena** La gran novedad del 99.

42 **Texas¡** La historia de id software.

46 **GAME OVER, chaval.** Doom se alista en el ejército del Tío Sam.

48 **Quake II** Versión PlayStation y N64.

50 **Quake en la Red.** La partida multijugador definitiva.

52 **Tu destino...** ...es morir en una de estas pantallas.



■ Si juegas a cualquier shoot'em up en primera persona acabarás muriendo. Pero diviértete antes de hacerlo...

Death | Sam Richards

20 GRANDES MANERAS DE MORIR

BIENVENIDO A LA COLA DE LA CARNICERÍA. TE HA TOCADO EL NÚMERO VEINTE, Y EN CUELQUIERA DE ESTOS SITIOS PUEDES LIARTE A TIROS TENIENDO LA SEGURIDAD DE QUE NO TE SENTIRÁS DEFRAUDADO.

PHOTO: CORBIS

Cuando juegas a cualquier shoot'em up en primera persona por primera vez, enseguida ves como algún granuja se lleva tus riñones de trofeo. Quieres vengarte, de manera que vuelves a jugar y te cargas a algunos tipos antes de encontrarte con un oponente más duro que te matará otra vez, de una manera todavía más vergonzosa y humillante. Así funciona el ciclo de adicción en este ambiente en el que o matas o mueres. Si te apetece un poco de acción (o los pulmones, el hígado o el bazo de alguien) aquí tienes una guía con los mejores shoot'em ups en primera persona del mercado. Hemos sometido estas pequeñas obras de arte al afilado bisturí de nuestro cirujano de guardia (que estuvo en la batalla de Guadalete y fue ascendido a coronel), y éste es el resultado.



Aliens Vs Predator
■ Fox Interactive ■ ★★★★

■ Pasando por el túrmix dos clásicos del cine de anticipación ultra-violenta, *Aliens Vs Predator* presenta tres facciones rivales (Marines, Alienígenas y Depredadores) que luchan por el control del planeta. El resultado es una carnicería a toda velocidad que produce una inigualable sensación de pánico. ¿Ves a ese enorme insecto en el techo? Pues acaba de comerse tu cerebro.

Enseguida verás que este es un juego difícil hasta la desesperación, por lo que tendrás que ser perseverante.

■ **El veredicto del coronel:** "Apostaría algo a que esas marcas de mordeduras no son de este mundo. Un feo asunto."

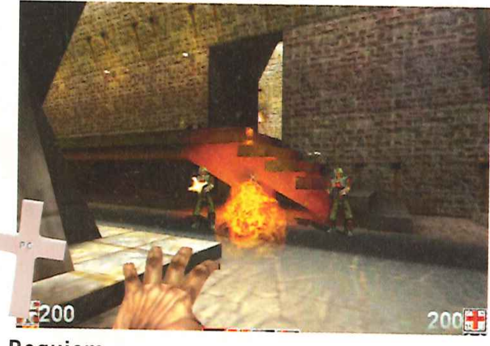


GoldenEye 007
■ Nintendo ■ ★★★★★

■ Creado por la gente de Rare sólo para Nintendo, *GoldenEye 007* es el *shoot'em up* que ha hecho que los propietarios de un PC sientan la necesidad de comprar una consola. Sus 20 misiones ofrecen el mayor entretenimiento que puedas encontrar en cualquier plataforma.

La cautela, la puntería y la astucia tienen muchísima importancia, cosa que hace de este juego algo más que una descerebrada ensalada de tiros. El *deathmatch* para cuatro jugadores es de lo mejor que se ha visto en cualquier consola. Inmundo, pero con clase.

■ **El veredicto del coronel:** "Sólo se vive dos veces, pero no con un cargador entero incrustado en la entrepierna."



Requiem
■ Ubisoft ■ ★★★★

■ Olvídate de las paparruchadas pseudo-espirituales que sirven de pretexto a este juego. Se trata de violencia gratuita, y de un descubrir un montón de formas horripilantes y creativas de quitar enemigos de en medio.

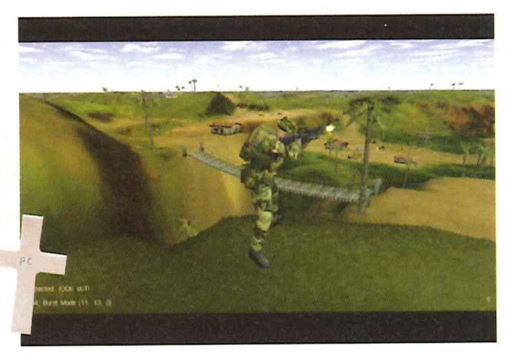
Esto compensa su falta de verdadera originalidad y sus más que accidentales semejanzas con *Blood II*. Al menos puedes matar con la conciencia tranquila: luchas del lado del bien contra las fuerzas del mal.

■ **El veredicto del coronel:** "Debería haber llevado puesto su crucifijo, ese rayo sobrenatural le elevó la temperatura de la sangre a 350 grados."



Blood II: The Chosen
■ GT Interactive
■ ★★★

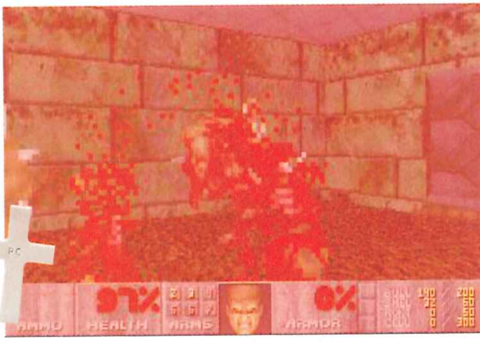
■ Uno de los *shoot'em up* más sanguinarios y crueles que tu sucio dinero puede comprar. ¿Queríais violencia paródica? Olvidaos de la Troma y de Tarantino, ahora sí que estáis en la dirección correcta. Con todo, a pesar del atractivo contenido gráfico y del ingenioso diseño de niveles, *Blood II* no deja de ser un sencillo divertimento del tipo "anda y dispara". Muy divertido, pero no duirará mucho tiempo entre tus títulos de cabecera
■ **El veredicto del coronel:** "Ha derramado tanta sangre que la furgoneta de donantes para transfusiones podrá tomarse unas largas vacaciones."



Delta Force
■ Novalogic
■ ★★★★

■ Un *shoot'em up* militar que se pasa por el forro la estrategia y te pone a desperdiciar munición al mando de un ejército de buenos mozos pagados con el dinero que recauda Bill Clinton.

Obviamente, hay misiones y tácticas (si te pegan dos tiros muerdes el polvo), pero el énfasis está en la acción. Si no tomas en cuenta los gráficos, aquí también encontrarás un buen *deathmatch*.
■ **El veredicto del coronel:** "Dos balas en toda la cara. Te lo mereces, por dártelas de héroe."



Doom
■ GT Interactive ■ ★★★★★

■ El juego que lo empezó todo. El *shoot'em up* más innovador de los desarrolladores id ya tiene seis años, y se ha visto superado desde entonces por *Quake* y compañía. Pero si olvidamos el tiempo transcurrido y nos limitamos a jugar, *Doom* es todavía fantástico.

Los aullidos en la distancia, los lagos de lava y el lento descenso hacia las entrañas del infierno pueden haberse convertido ya en conceptos estereotipados, pero *Doom* fue quien inició esta tendencia y todavía tiene la capacidad de ponerte el alma en vilo.
■ **El veredicto del coronel:** "Hemos encontrado su estómago. Estaba incrustado en la punta de un cohete."



Half-Life
■ Sierra ■ ★★★★★

■ Con la energía nuclear no se juega. Después de una serie de desastrosos accidentes, las puertas de nuestro mundo quedan abiertas para que un grupúsculo de babosos alienígenas se cuele en él. Estos tipos no creen en las virtudes del diálogo, así que adáptate a su rudo lenguaje o reserva un billete para las islas Maldivas.

Half-Life es un verdadero monumento a la potencia del ordenador, y un seguro candidato al mejor juego de la historia
■ **El veredicto del coronel:** "Hmm. Le han despedazado, acuchillado y llenado de balas, tiene piojos alienígenas en la cabeza y algo se ha comido sus intestinos. Este tipo está bastante acabado."

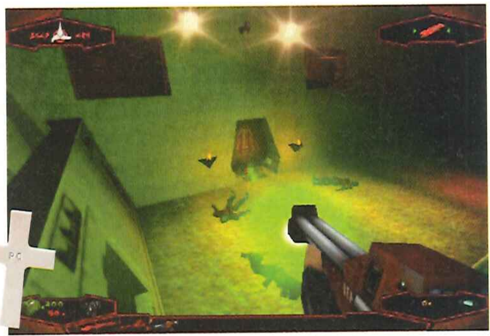


Jedi Knight
■ Activision ■ ★★★★★

■ El atractivo universo en el que se encuentran *Quake* y Star Wars. Este es otro juego en 3-D de lo más emocionante, que coge la batuta del shoot'em up original de Star Wars, Dark Forces, y hace del diseño variado de niveles y de los puzzles ingeniosos una prioridad.

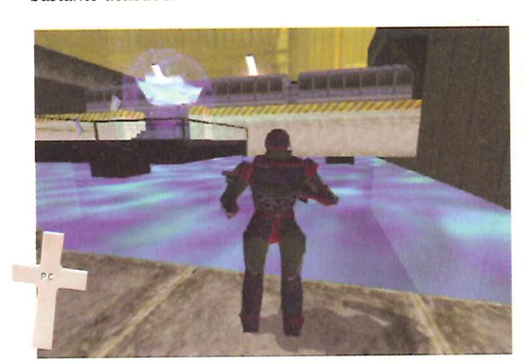
No verás a ninguno de los personajes principales, sólo a Greedo y a las siempre exterminables Tropas de Asalto, pero la búsqueda del Jedi y la fluidez con que todo se desarrolla hacen que resulte delicioso.

■ **El veredicto del coronel:** "Siente la Fuerza, hijo mío, siente la... no, ya está muerto."



Klingon Honor Guard
■ MicroProse ■ ★★★★

■ Es evidente que los creadores de Star Trek no iban a autorizar un videojuego en el que se exterminase a los personajes principales, así que a lo más que puedes aspirar es a esta auténtica carnicería de Klingon. No creemos que nadie lamente ver a esos energúmenos con cabezas de empanada recibiendo un gran número de balas, particularmente cuando se ha utilizado el hermoso motor de Unreal para crear los laberínticos decorados. El juego tiene algunos fallos de poca importancia, pero en conjunto es genial.
■ **El veredicto del coronel:** "¿Le importa a alguien realmente que un Klingon muera? Échale a la hoguera con los otros."



Shogo: Mobile Armour Division
■ Microids
■ ★★★★

■ Un éxito sorpresa. El objetivo de *Shogo* es encontrar un traje robot, ponértelo y volarlo todo por los aires. Incluso puedes hacer realidad tus fantasías infantiles y convertirte en un espectacular vehículo.

El diseño con animación japonesa le da un toque de originalidad y las pistolas son enormes, aunque pueden provocar tiroteos un poco confusos.
■ **El verdicto del coronel:** "Incluso una armadura del grueso de una pared no podría salvarle de un cañonazo a quemarropa."



Sin
■ Activision ■ ★★★

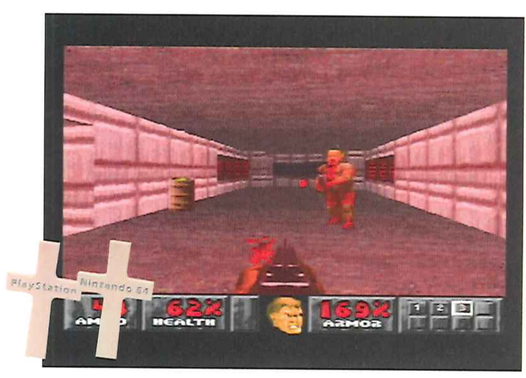
■ Si andas buscando algo parecido a un resumen de los que ha dadol de sí el género shoot'em up en los últimos años, en Sin lo encontrarás. Y puede que éste sea, paradójicamente, su principal problema: Sin es un juego de acción ejemplar pero tal vez demasiado trillado.Y eso que el motor de Quake II luce a pleno rendimiento y los niveles están muy bien trabajados.
■ **El veredicto del coronel:** "Por lo que parece, después de haberse quedado encerrado por accidente en la Habitación Bomba, ha abierto fuego y se ha desvanecido entre una bocanada de humo. El muy idiota."



South Park
■ Acclaim ■ ★★

■ Siguiendo la línea de deathmatch cómico, South Park podría haber resultado un juego divertidísimo. Por desgracia, es todo lo contrario, ya que la poca diversión que proporcionan la disciplente irreverencia y las estúpidas armas lanzavacas desparece rápidamente entre un torbellino de acción del todo gratuita.

Aún así, los chicos del parque del sur consiguen mantener el interés por este remarcable catálogo de violencias más o menos cotidianas.
■ **El veredicto del coronel:** "¡Oh dios mío, alguien le ha pegado un tiro a la jugabilidad!"



Doom
■ GT
■ ★★★ (N64) ★★★★★ (PlayStation)

■ Ésta continúa siendo hasta ahora la mejor conversión de un *shoo'em up* de PC a consola, a pesar de unos gráficos algo anticuados. La sensación de miedo y emoción creada por la versión para PC permanece intacta, junto con una espléndida jugabilidad. Igual que con el juego para PC, hay otro disco lleno de niveles llamado *Final Doom*, disponible por un precio módico.
■ **El veredicto del coronel:** "Abrió una puerta con aire confiado y había una veintena de ciberdemonios detrás de ella. Yo diría que fue un ataque de corazón."



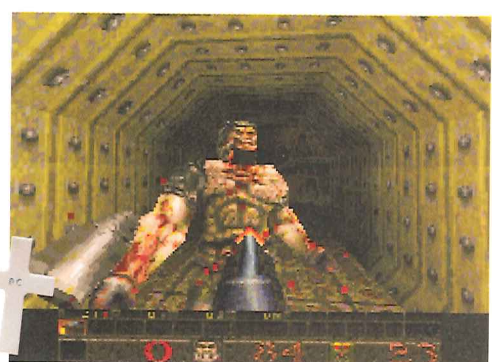
Doom II: Final Doom
■ GT ■ ★★★★★

■ Los desarrolladores no se molestaron en poner la casa patas arriba (¿para qué arreglar lo que nunca estuvo roto?) y entregaron una secuela sospechosamente parecida al original. Un buen precio, unos gráficos nítidos y muchísimos más niveles para desafiarte hacen de esta una compra tan esencial como la del original. Si estás enganchado a la saga, *Final Doom* ofrece nuevos niveles y alguna que otra interesante novedad.
■ **El veredicto del coronel:** "¿Un gran agujero circular que le atraviesa el pecho? Yo diría que se trata de una bola de fuego."



Duke Nukem 3D
■ EIDOS ■ ★★★★

■ Probablemente el primer juego etiquetado como clon de Doom, Duke Nukem introdujo un punto de humor belicista e irreverente en el mundo de los shoot'em up en primera persona. Los comentarios machistas del asilvestrado Duke y su tendencia a vaciar a punta de pistola clubs de streaptease y urinarios públicos, hacen que este juego no pueda considerarse un entretenimiento edificante. Todo un derroche de fuego cruzado.
■ El verdicto del coronel: "Es extraño. Está técnicamente muerto, pero todavía me amenaza con "romperme otro hueso".



Quake
■ GT ■ ★★★★★

■ El supersónico y letal Quake primera fórmula introdujo el concepto de los shoot'em up en 3-D de verdad por primera vez. Este juego, que presenta algunos de los mejores diseños de niveles jamás vistos en un juego de ordenador, es una obra maestra de intrincados túneles, castillos que crecen y una imaginativa arquitectura gótica. Se resiente de un esquema de colores permanentemente gris, pero todavía es un juego muy popular entre los fans de las devastaciones multijugador a toda velocidad.
■ **El veredicto del coronel:** "Siempre podrías machacarlo y venderlo como comida para perros."



Quake II
■ Activision ■ ★★★★★

■ El modo para un jugador puede haber sido eclipsdo por Half-Life, pero Quake II todavía es un shoot'em up de tema fantástico visualmente deslumbrante y con las que podrían considerarse mejores armas jamás modeladas. La "Railgun", la "Chaingun", el Lanzacohetes y la Super Escopeta se han convertido desde entonces en elementos primordiales del género.Los deathmatch multijugador todavía son la elección más popular de los juegos por Internet más de un año después de su lanzamiento.
■ **El veredicto del coronel:** "Hemos perdido su cuerpo en algún lugar del ciberespacio. Una oración por él."



Quake 64
■ GT ■ ★★★★

■ Es imposible incluirlo en la misma categoría que la versión para PC, ya que la reducción cartucho ha desvirtuado un poco la experiencia Quake. Pero no todo son malas noticias, los jugadores de consola todavía se entusiasman con este épico juego adaptado de la mejor manera posible. Haz caso omiso de las limitaciones gráficas y ve a disfrutar de tu ración de plomo y pólvora.
■ **El veredicto del coronel:** "Me temo que sólo han quedado sus dientes y sus huesos . Nuestra lección del día será que es mejor no pisar la basura caliente."



Turok 2
■ Acclaim ■ ★★★★★

■ ¿Ves esos dinosaurios? Quieren hacer espaguetis con tus intestinos. Por suerte hay todo tipo de armas desparramadas por ahí, desde las sorprendentemente efectivas flechas venenosas al legendario agujereador de cerebros, que deja la pantalla toda pringada de trocitos de materia gris. Turok 2 es más completo que el original y los gráficos son mucho más nítidos lo que lo convierte en una experiencia mucho más satisfactoria y aterradora.
■ **El veredicto del coronel:** "¿Ves esa montaña de detrito sobre la que está tumbado? Es su cerebro."



Unreal
■ GT ■ ★★★★★

■ Hemos esperado más de cuatro años a que apareciera el "asesino de Quake" de Epic, y mientras los gráficos no nos han decepcionado, sí lo han hecho las enormes necesidades del sistema.

Este juego presenta escenas de calidad cinematográfica, una IA que permite a los monastruos retirarse prudentemente para conspirar en tu contra, y niveles enormes.

■ El veredicto del coronel: "Alguien se ha llevado su corazón. Es una pena, porque era deportista profesional, podríamos haberlo donado a la ciencia".

Complementos

■ La esperanza de vida de un shoot'em up para PC no supera, en la mayoría de los casos, el par de semanas. La acción multijugador es un muy buen recurso, pero de nada sirve si no puedes conectarte a Internet o crear una mini-red con los ordenadores de tus amigos. Los packs de complemento sí que ayudan a prolongar la diversión una vez has llegado al final en el modo de partida solitaria. Suelen ser baratos y en muchos casos suponen una seria mejora con respecto al juego al que complementan.

Por ejemplo, Wages of Sin (Activision) permite, por un precio módico, disfrutar de un lujoso reparto de nuevos monstruos y muy innovadores vehículos. Una compra que vale la pena.

Tampoco está nada mal The Nightmare Levels for Blood II (GT), que además de niveles y personajes nuevos ofrecwe la posibilidad de llevar la masacre a un partido de fútbol.

De Quake II existen una gran variedad de complementos, de los que The Reckoning and Ground Zero es tal vez el mejor, por el imaginativo arsenal de armas que ofrece.



¿MIEDO A UN PLANETA QUAKE?



No seas insensato. Tiembla. Quake III: Arena está al caer, y esta vez no habrá prisioneros. Activision está ultimando los detalles de su plan C para la dominación del mundo. El culto Quake se reactiva y va camino de convertirse en una auténtica fiebre. La tercera entrega de uno de los mejores shoot'em up de la historia va a acabar siendo un acontecimiento único, una especie de prueba de fuego de lo que puede dar de sí el mundo del entretenimiento interactivo.



■ Este año, el Congreso Internacional de Odontólogos ha tenido que extremar las medidas de seguridad.

Story by | Mark "Tex" Green

¡QUAKEMANIA!

QUAKE III: ARENA PUEDE SER EL JUEGO MÁS IMPORTANTE DE 1999. SI TE PREGUNTAS POR QUÉ SIGUE LEYENDO Y LO SABRÁS...

Aunque tu conocimiento de los videojuegos no vaya más allá de saber que la protagonista de *Tomb Raider* es "una mujer, ¿verdad?", seguro que has oído hablar de *Doom*. Hace seis años, aquel glorioso *shoot'em up* con visión subjetiva, creado por la compañía de Texas que responde al nombre de id, inició la moda de este género, una moda que no parece remitir.

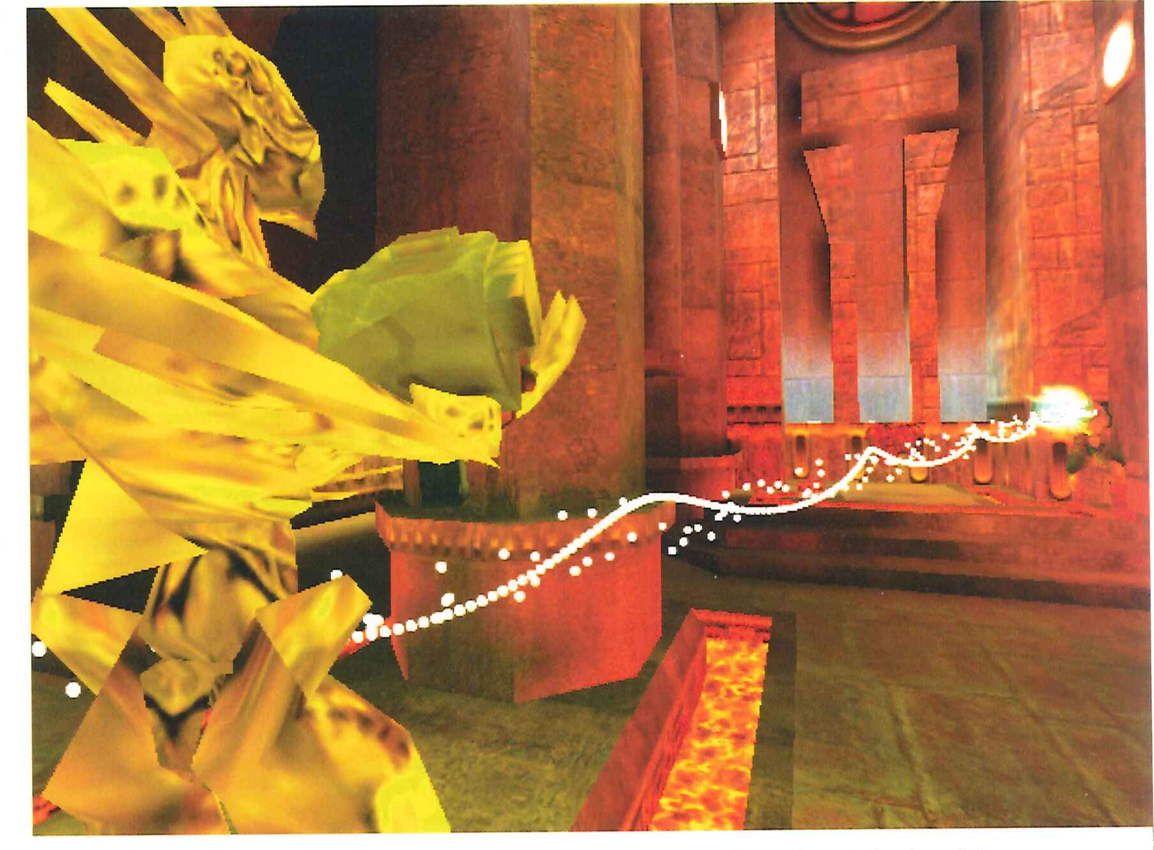
Desde entonces, id ha logrado éxitos sin paralelo con dos secuelas de *Doom*: *Quake* y *Quake II*. Hace algún tiempo, John Carmack, jefe de proyectos de id, anunció por sorpresa que el siguiente *Quake* seguiría una orientación completamente distinta. Y empezaron a difundirse los rumores más diversos entre los usuarios de PC y Mac. ¿Cómo podría ser la tercera parte de esta trilogía?

Uno de nuestros muchachos se ha colado en la sede de id en Texas y ha vuelto con este reportaje en exclusiva sobre el juego más importante del año.





■ En contraste con sus dos monocordes predecesores, Quake III es una explosión de luz y color.



Qué gran noche. Ya no queda cerveza, ya no queda pizza, los vecinos se quejan sin cesar. Has pasado horas acechando por corredores virtuales junto con otros maníacos; has agotado la munición de tus armas virtuales. Pero ha llegado el momento de poner fin a esta maratón. Habéis explorado el último escenario de combate, habéis disparado la última bala, han aparecido los resultados con el total de muertos. "¡He ganado!", gritas, con voz triunfal, y levantas ambas manos en arrogante demostración de virilidad. "¡Soy el mejor!"

Pero nadie te ha oído. Porque en esta ocasión no te habías pegado con tres amigos a la pantalla del *GoldenEye 007* de la N64, ni estabas peleando contra el colega de turno en *Doom*, vía cable de enlace. Has jugado a *Quake III: Arena*, un juego fuera de lo común. La extensa y laberíntica zona de combate en 3D es la misma, las armas de grandes dimensiones aún funcionan, y el reto no ha cambiado: disparar contra el enemigo sin dejar de correr. La diferencia consiste en que esta vez tienes que jugar tú solo contra el PC: contra siete enemigos implacables y sanguinarios, controlados por el ordenador, que se mueven y actúan exactamente igual a como lo haría un oponente humano.

Sí, es impresionante. Pero a algunos tal vez os aburra el juego en solitario. No os preocupéis: siempre encontraréis algún jugador humano deseoso de partiros las clavículas. Conectad el PC a otro ordenador con el grueso cable gris que ya conocéis, o con la red de vuestro PC de oficina. O por Internet. Al instante, podréis aplicar la experiencia que hayáis adquirido jugando solos. Entraréis en zonas de combate abarrotadas de propietarios de *Quake III*, todos ellos sedientos de sangre. id espera que, gracias a las opciones link-up de fácil manejo, *Quake III* acabe por convertirse en el equivalente al *Trivial Pursuit* en el mundo de los videojuegos. El objetivo de la compañía es lograr que todo el mundo se aficione. Y no creas que te vas a escapar por tener una N64 o una PSX: id establece las tendencias y modas en el ámbito de los juegos en 3D, y las consolas evolucionarán de acuerdo con lo que ellos hagan.

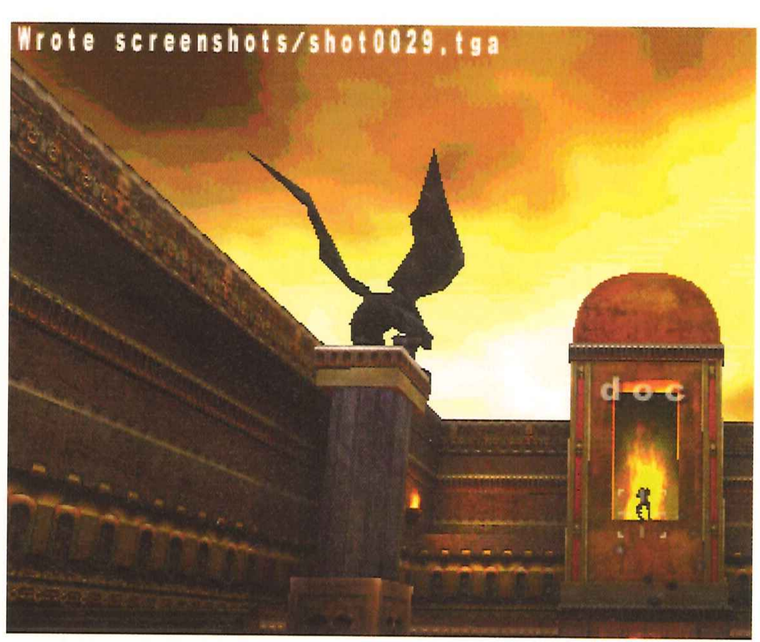
Es probable que te diviertas con las secuencias en que el personaje salta por los aires hecho pedazos

Llegamos a los USA con la intención de echarle una ojeada a *Quake III: Arena*, y nos encontramos con una serie de interesantes PC acelerados, apiñados en las minúsculas oficinas texanas de id. Al descubrir la agilidad del juego, recordamos las emociones de nuestra primera partida con *Quake I*. Sin duda alguna, id aún sabe cómo dejarnos sin aliento con la velocidad de sus gráficos, la gratificante violencia de las armas y las mazmorras abarrotadas de enemigos, esos enemigos que te obligan a acechar tras las esquinas y, simultáneamente, pegar saltos sobre la silla, como un niño de tres años asustado. Si no has probado nunca los magníficos *shoot'em up* de visión subjetiva de id... tú te lo pierdes.

El estremecedor realismo de tus oponentes informáticos ("bots") es un importante añadido al arsenal de *Quake*. Al llegar a las oficinas de id, nos encontramos con que estaban ejecutando el juego en versión de prueba. En la pantalla había ocho individuos controlados por el ordenador, armados con lanzacohetes y empeñados







en una horrorosa masacre. Mientras mirábamos, el programador jefe se introdujo en el juego en forma humana, sin armas. Los bots lo ignoraron hasta que recogió un reforzador de incremento de fuerza. Entonces, de inmediato, varios escalofriantes bots se volvieron hacia él y le eliminaron en cuestión de segundos.

El programador John Cash es el principal responsable de que estos bots tengan una apariencia tan humana. "Cada uno de ellos tiene una personalidad distinta", nos comentó, a la vez que uno de los bots disparaba un cohete contra las nalgas de otro. "No se limitan a buscar al jugador y dispararle una y otra vez. Así, por ejemplo, su nivel de agresividad influye en las posibilidades de que luchen o huyan, y el nivel de salud se traducirá en el empeño con que busquen los paquetes médicos. Los jugadores humanos juegan de maneras distintas y tienen 'fórmulas' personales para alcanzar la victoria. Nos hemos esforzado por crear bots con cualidades de ese tipo, para que el usuario humano tenga siempre la sensación de estar luchando contra personas de verdad."

La idea de los bots no es nueva del todo: los fans de Internet han inventado ya todo tipo de robots *Quake II* autónomos y casi indestructibles. Pero los de *Quake III* son mucho más comprensivos con su adversario. "Queremos que este juego esté al alcance de todo el mundo", comenta Jim Willitts, el diseñador jefe. "Los niveles de destreza de los bots se adaptan a los del jugador. Así, éste se encuentra siempre con dificultades para vencer, pero jamás sufre una derrota por 30-0."

Así, los primeros niveles presentan a un bot débil en una zona de combate sencilla. Más

En Quake III: Arena, lo hemos introducido prácticamente todo. Es el juego definitivo

adelante, nuevos bots entran en la refriega, hasta que el jugador tiene que hacer frente a una cuadrilla de sádicos, en zonas de combate que los androides conocen como la palma de su mano. Existen 30 niveles distintos, ambientados en naves espaciales, mazmorras del Medievo y las profundidades del Infierno. En ningún momento se echa en falta la acción.

Si la "partida con un solo jugador" de *Quake III* se populariza, no tardaremos en encontrar bots en los nuevos juegos para N64, PlayStation y PC. Pero, de todos modos, id ha asumido un riesgo enorme. Pensad, por ejemplo, en Mario Kart 64, Bomberman y Monopoly. Todos estos juegos son magníficos en las partidas entre varios competidores humanos, pero aburren enseguida cuando un solo jugador hace frente a la máquina. Además, son muchos los que se han criado con el modelo de juego shoot'em up de visión subjetiva que la propia id estableció con Wolfenstein 3D, Doom y Quake.

En todos ellos, la mecánica de juego ha consistido siempre en abrirse paso por niveles lineales en misiones sucesivas, y destruir todo lo que se encuentre en el camino. Por ello, puede que el tipo de juego que plantean los bots de Quake III no baste para satisfacer a los fans más irreductibles de Quake para un solo jugador.

En consecuencia, id está concentrando sus esfuerzos en la partida para varios jugadores con cable de enlace. Quien guste de las misiones convencionales, tendrá que volver a Half-Life y GoldenEye, porque los desarrolladores de Quake -según afirman ellos mismos- están creando la partida para varios jugadores más perfecta y accesible que se haya visto jamás. El diseño de Quake III está pensado para introducir a los amantes del juego individual en partidas para varios jugadores (mediante los bots) y permanecer como puerta abierta para cualquiera que desee entrar en la comunidad Quake de Internet, así como -¡arriesgada apuesta!- superar la perfección casi absoluta que caracterizó a los modos para varios jugadores en Quake I y II.

Así, por ejemplo, el diseño y prueba de las zonas de combate garantiza su perfección. A pesar de las nuevas superficies curvas incluidas en los escenarios, que permiten la aparición de techos abovedados y laderas, los diseños de nivel remiten en lo fundamental a patrones "con esquinas" y simétricos, en los que apenas hay lugares donde uno pueda ocultarse. El segundo nivel de la versión de prueba de Quake III (que puede visitarse en es una área flotante, de ingenioso futurismo, que ofrece la oportunidad de pulverizar a sujetos que parecen hallarse a varias millas de distancia. Otro nivel en el que jugamos (no disponible en la versión de prueba) estaba ambientado en unas mazmorras más tradicionales, de apariencia gótica, con numerosos y enervantes pasadizos.

"Hemos introducido un gran número de elementos tácticos en las zonas de combate", comenta Tim. "Por ejemplo, aparece una niebla verde que otorga una ventaja táctica a los que se encuentran en puestos más elevados. La tecnología de portales también es muy avanzada. Os lo enseño." Entonces, llevó a su personaje hasta un espejo verde de una sola dirección. Mirando a través, el personaje puede espiar la sección central del nivel al estilo CCTV. También puede atravesar el espejo y aparecer en la zona de combate que había estado observando. Este recurso no es una invención original (el Unreal Tournament había presentado ya algo parecido), pero agradecemos esta nueva posibilidad táctica.

Los controles también están afinados a la perfección. Los movimientos de tu personaje son muy rápidos, pero en ningún momento se tiene la sensación de haber perdido el control. Como se emplean combinaciones de teclas para moverse y el ratón para volverse, apuntar y disparar, apenas si tardarás unos momentos en disparar, girar, saltar y nadar con facilidad. Asimismo, el control de movimientos en el aire funciona muy bien. Plataformas de salto semejantes a trampolines reemplazan a las escalerillas; por ello, las acciones de encaramarse a los salientes de roca y disparar cohetes a la cabeza de un enemigo que se encuentra más abajo se convierten en parte significativa del juego.

Pero sabemos qué es lo que te interesa de verdad: armas grandes y potentes. Cuantas





■ La realización de los personajes es muy precisa. ¡Pero lo más divertido es matarlos!



más, mejor. No temas. Quake III ofrece todo lo necesario, y más aún, a tu dedo fatigado. Aparte de las imprescindibles escopetas y pistolas de la era espacial, también cuentas con el lanzacohetes y el lanzador de proyectiles electromagnéticos... todo lo necesario para proseguir con la matanza. Esta vez podrás gozar de efectos de estela de humo jamás vistos. Tampoco falta la maza, con punta incluida, para cuando se te acabe la munición, aunque siempre queda la posibilidad de reemplazarla en algún momento del juego con la sierra eléctrica, la favorita de todo el mundo.

También encontrarás los objetos habituales esparcidos por los niveles. Y algunas novedades, como el teletransportador personal (con el que puedes moverte de un punto a otro, al más puro estilo Star Trek) y jets individuales (para volar por ahí). Entre los ya vistos, hallarás los paquetes de municiones, el cuadruplicador de daños (que multiplica los daños causados por tus armas y envuelve a tu personaje en un halo de fulgor azul) y los paquetes de curación. Todos los reforzamientos son fantásticos y mejoran mucho la espectacularidad de los gráficos.

De hecho, hasta ahora no habíamos hablado de los gráficos, ¿verdad? En principio, todos pensamos que la parte gráfica de los juegos de id siempre es muy buena. Pero, al contemplar por primera vez el paquete de curación -una cruz pequeña y brillante que gira dentro de un cubo transparente-, uno empieza a prestar más atención a los asombrosos escenarios de Quake III, sobre todo cuando la cámara retrocede para mostrar el juego en toda su gloria. John Carmack dice que "al concentrarnos en el modo de juego para varios participantes, decidimos dejar en segundo plano las maravillas gráficas que tanto retrasaron el desarrollo de Quake II". Pero está claro que los diseñadores actuaron por su cuenta. En el aspecto gráfico, Quake III: Arena es soberbio.

Los niveles de estilo gótico están abarrotados de columnas, gigantescos salientes de roca, dragones de piedra apostados en lo alto de los pilares y -lo más horrible- bocas abiertas en los muros, en cuyo interior se agitan las respectivas lenguas. Las diversas habitaciones están iluminadas con luces de colores distintos –con lo que el jugador puede orientarse más fácilmente- y los objetos, personajes y armas emiten halos individuales, cada uno con su propio matiz. No cabe duda de que necesitarás un Mac o un PC de alta resolución para aprovechar a fondo las posibilidades del motor gráfico - por ejemplo, los espejos que cubren paredes enteras-, pero, créenos, merece la pena invertir el dinero necesario. Incluso las nubes que aparecen en alguno de los niveles tienen tres verdaderas dimensiones, y ondulan y se desplazan a una velocidad sorprendente.

Se han necesitado varias horas para animar a cada uno de los 20 personajes de la partida y asignarles las secuencias personalizadas para caminar, retroceder, cambiar de armas, morir e incluso mofarse del enemigo. "Las partes del cuerpo del personaje se mueven con mucho realismo", comenta Paul Steed, modelo y dibujante de animación. "Así, por ejemplo, si un personaje se vuelve hacia la izquierda, empieza por desplazar la cabeza y sigue con el torso, hasta que por fin giran las piernas." A pesar de estos refinamientos, es probable que te diviertas más con las secuencias en que el personaje salta por los aires hecho pedazos.

En definitiva: Quake III será magnífico. Con eso puedes contar. Y aún más si lo compartes con otras personas. Hasta ahora, el juego por Internet era tan complicado y difícil de controlar que desanimaba a la gran mayoría de jugadores, pero ahora, con las áreas de juego específicas en línea, no te quedan ya excusas: tienes que apuntarte (en las páginas de esta revista tienes una guía de áreas de juego en línea). Comprendemos que te preocupes por la factura del teléfono, pero, mientras no te hayas cargado a un soldado de dos metros con un lanzador de misiles electromagnéticos y no le hayas mandado un mensaje del tipo "¡que te den por ahí!" a tu rival, no podrás decir: "He vivido".

Pero, ¿acaso Quake III puede hacerse valer frente a maravillas recientes como el Half-Life Team Fortress de Sierra y el Unreal Tournament de GT Interactive? Quake II elevó mucho el listón. Dejemos que el propio Tim Willitts, de id, nos lo diga: "Lo hemos probado literalmente todo", dice. "Si falta algún elemento, no será porque no se nos haya ocurrido, sino porque dio mal resultado en las pruebas. No vale la pena desarrollar nuevos shoot'em up para varios jugadores. En Quake III: Arena, lo hemos introducido prácticamente todo. Es el juego definitivo."

■ Quake III: Arena *para PC y Mac aparecerá "cuando esté terminado", probablemente este mismo verano. Posteriormente, aparecerán las versiones para consola.*



■ ¡Dinero! ¡Ferraris! ¡Dos jóvenes rivales! ¡Miss Donna! En la historia de id Software no falta nada.

TEXAS!

¡NO HAY NINGÚN CULEBRÓN EN EL MUNDO QUE PUEDA SUPERAR A LA VERDADERA HISTORIA DE ID SOFTWARE!

La historia del shoot'em up en 3D es la historia de id Software... la historia de dos hombres. La epopeya en cuestión -una saga poblada de ordenadores y Ferraris, de desencuentros que culminaron en la separación de los dos protagonistas- parece escrita para la TV...

Escena primera:
1991. UNA PEQUEÑA OFICINA DE WISCONSIN. MOBILIARIO ESCASO. UNA PLANTA YA MARCHITA REPOSA SOBRE UNO DE LOS ESTANTES. JOHN CARMACK, PRINCIPAL PROGRAMADOR Y GENIO OFICIOSO DE ID SOFTWARE, HABLA POR TELÉFONO CON SU EDITOR, APOGEE. A SU LADO SE ENCUENTRA JOHN ROMERO, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR. AMBOS VISTEN IDÉNTICAS CAMISETAS NEGRAS Y PANTALONES VAQUEROS ROTOS.

Carmack (AL TELÉFONO) ...no, gracias, Scott. Oye, tengo que dejarte. Sí, hasta luego. (CUELGA Y SE VUELVE HACIA JOHN ROMERO). Bueno, John... Scott Miller, que, como tú bien sabes, es el jefe de nuestra casa editora, Apogee, dice que nuestro último juego *Commander Keen* ha sido otro gran éxito del shareware.

Romero: ¡Eh, qué guay! Al público le gustan los plataformas de colores brillantes, ¿verdad?

Carmack: Sí, son muy populares. Pero se me ha ocurrido un juego con el que podríamos dar el pego *de una vez por todas*. Llama a Tom y a los demás, tenemos que poner manos a la obra. ¡El próximo juego lo haremos en 3D! ¡Y quiero que empieces a trabajar ahora mismo!

Romero: ¡Eh, qué guay! ¡Lo llamaremos *Wolfenstein 3D*! ¡Si trabajamos veinte horas al día durante seis meses, lo acabaremos en... en muy poco tiempo! Y si tiene éxito, podrás comprarte ese Ferrari que tanto te gusta.

Carmack (LE SALTAN LAS LÁGRI-

MAS A LOS OJOS): Sí, John. Tendré un Ferrari de mi propiedad. ¡Mejor que nos aseguremos de que *Wolfenstein 3D* tenga éxito! ¡Venga, tíos! ¡El último que cree mapas de texturas esun mierda! ¡Ah, y además nos iremos a vivir a Dallas!
Romero: ¡Eh, qué guay!

Escena segunda:
SEIS MESES MÁS TARDE. EN UNA PEQUEÑA OFICINA DE DALLAS, CON MÁS MUEBLES Y OTRO TIPO DE PLANTA. PERO, ¡AY!, TAMBIÉN MARCHITA.

Romero: ¡Eh, qué guay! ¡Parece que las largas horas de esfuerzo han dado fruto! ¡Hemos terminado *Wolfenstein 3D* y nos ha salido muy guay!
Carmack: Tienes razón, compañero. Me explico: siempre he admirado un juego como *Gauntlet*, y me pareció buena idea ponerlo en tres dimensiones. ¡Ya lo verás: el jugador creerá estar viviendo de verdad la aventura! ¡Voy a llamar a este nuevo tipo de juego... *shoot'em up* con visión subjetiva!
Romero (SUENA EL TELÉFONO. ROMERO LO DESCUELGA): id Software, ¿dígame? Ah, hola, Scott. No, no, he dicho *id* Software. Es la abreviación de "ideas muy profundas". Además, es un término sacado de las teorías de Jung. ¿O de las de Freud? Esto... mejor que hables con John.
Carmack (LE QUITA EL TELÉFONO DE LAS MANOS A ROMERO): Hola, Scott. ¿Qué tal se está vendiendo *Wolfenstein 3D*? ¿De verdad? ¡Es genial! (SE VUELVE HACIA ROMERO) ¡John, tengo una noticia excelente! ¡*Wolfenstein 3D* se está vendiendo como churros!
Romero: ¡Eh, qué guay! Entonces, ¿vamos a tener más dinero?
Carmack: Anda, pues no lo sé. Se lo voy a preguntar. (SE VUELVE HACIA EL TELÉFONO) ¿Scott? Oye, ¿vamos a tener más dinero? ¡Ah, qué bien! ¡Ya sé lo que me voy a comprar! Mm... pero, ¿cuánto dinero has ganado tú? (LARGA PAUSA) Uau. Cuántos ceros, ¿eh? Sí, claro, eso también es fantástico. Creo que voy a dejarte. Hasta luego. (CUELGA EL TELÉFONO)
Romero: ¿Qué ha dicho?
Carmack (PENSATIVO): Nada. ¡Venga, nos vamos de compras!
Romero: ¡Eh, qué guay!

Escena tercera:
CAMBIAMOS A LAS OFICINAS DE APOGEE SOFTWARE. EL TIBURÓN DEL SHAREWARE, SCOTT MILLER, RECLINADO SOBRE UNA CHAISE LONGUE DE PIEL DE TIGRE, CUELGA EL TELÉFONO. A SU LADO SE ENCUENTRA SU SOCIO, GEORGE BROUSSARD. AMBOS VISTEN IDÉNTICAS CAMISETAS NEGRAS Y PANTALONES VAQUEROS ROTOS, PERO DE BUENA MARCA.

Miller: Sí, hasta luego, John. (CUELGA EL TELÉFONO). Rayos, George, creo que tenemos un problema. Me parece que Carmack, Romero y todos los demás empiezan a inquietarse. Han olido el dinero y se les está subiendo a la cabeza.
Broussard: Pero, ¿qué podemos hacer nosotros? ¡Wolfenstein es el mayor éxito de nuestra carrera, y sólo esos chavales saben cómo está hecho! ¡Si se largan, será nuestro fin!
Miller: ¿Y te crees que no lo sé? Fui yo quien tuvo la idea de difundir partes de juegos como shareware y luego cobrar cuando la gente quiere comprarse la versión completa. He ganado tropecientos millones de dólares con esa estrategia. Pero de nada me habrá servido si Carmack y sus amigos se largan. Tendremos que tratar de derrotarlos en su propio terreno.

Escena cuarta:
PASAMOS A "LA CASA DEL FERRARI", EN PLENO CENTRO DE DALLAS. CARMACK ESTÁ MIRANDO UNO DE LOS COCHES. ROMERO ESTÁ MIRANDO AL VACÍO. EL DEPENDIENTE LOS MIRA A AMBOS.

Carmack: Me gusta. Es rápido y bonito, y seguro que con esto podré superar mi timidez natural y mi amor a las ecuaciones y conquistar chicas monas. ¿A ti qué te parece, John?
Romero: Es... es hermosa. Tan alta, tan poderosa... La quiero para mí.
Carmack: ¿Qué estás diciendo, John?
Romero: Mira allí (CONTEMPLA EL HORIZONTE DE DALLAS). La Chase Tower. Algún día, tendré una oficina en el ático, tras esas cristaleras.

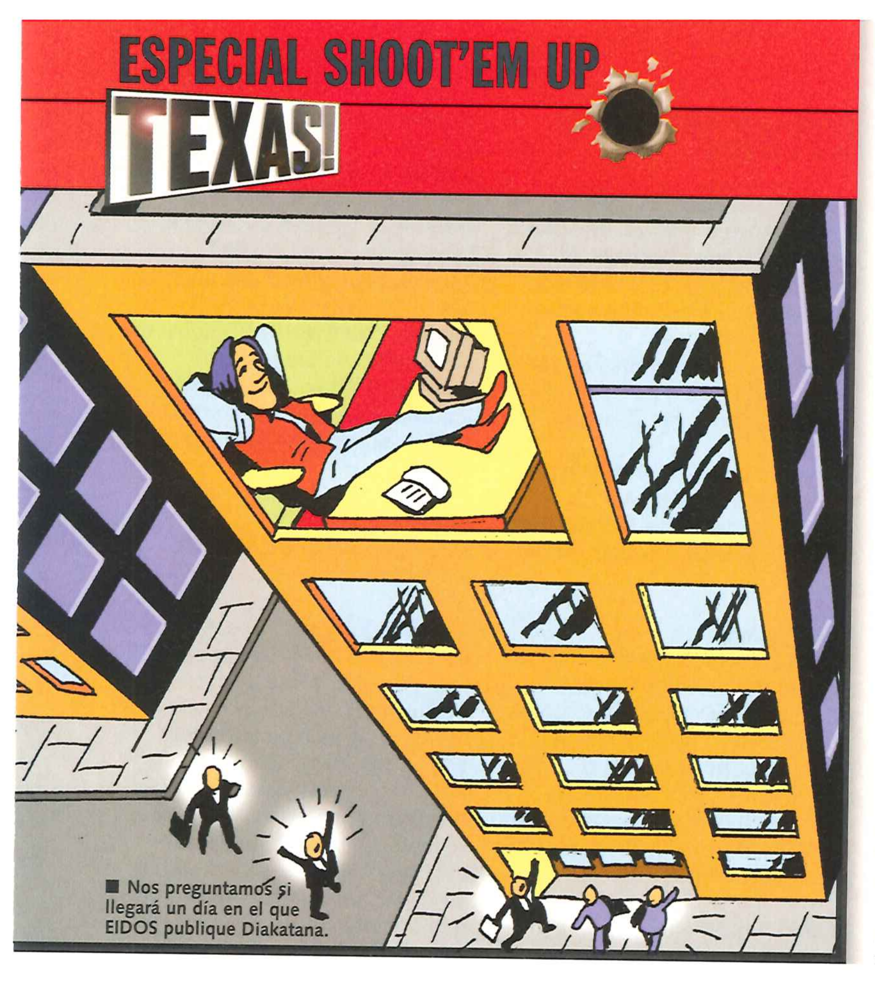
Escena quinta:
PASAMOS A LA IMPRESCINDIBLE ESCENA DEL SUEÑO. ROMERO ESTÁ SENTADO TRAS UN GIGANTESCO ESCRITORIO DE CRISTAL Y PIEZAS DE CROMO. A SUS ESPALDAS, DALLAS; SU OFICINA SE HALLA EN LO ALTO DE LA CHASE TOWER. ENTRAN TRES MODELOS **RUBIAS EN BIKINI.**

Modelo 1: ¡Venimos con noticias estupendas, John! ¡Te han elegido como mejor diseñador de juegos de todo el mundo!
Modelo 2: ¡Y también como mejor jugador!
Modelo 3: ¿Hay algo que podamos hacer para ayudarte a..., ya me entiendes... (LE GUIÑA UN OJO) para ayudarte a celebrarlo?
Romero: Bueno, traedme una gaseosa.
Modelo 1 (OFENDIDA): Difícil lo tienes, Romeo. Tu amigo John Carmack se las ha bebido todas.
Romero: ¡Maldito John Carmack! Haga lo que haga, siempre se me adelanta...

Escena sexta:
VOLVEMOS A "LA CASA DEL FERRARI"

Carmack (BABEANDO SOBRE UNO DE LOS COCHES): Éste lo quiero para mí, John. ¡Oiga, señor!
Vendedor: Eh, chaval, hoy tengo un día ocupado y no puedo perder tiempo con críos como tú. Bueno, fíjate: si me lavas todos los coches, te pagaré cinco dólares y te dejaré sentarte en el que tú prefieras durante un minuto. ¿Trato hecho?
Carmack: ¿Ah, sí? Pues mira, ¿sabes qué?, te voy a pasar por el morro este fajo de billetes, me los volveré a meter en el bolsillo y me iré a "La Casa del Porsche", a ver si allí tra-


■ Pero, ¿podía sobrevivir su amistad a la presión del éxito?



■ Nos preguntamos si llegará un día en el que EIDOS publique Diakatana.

tan mejor a los clientes. ¿Qué? ¿qué me dices?
Vendedor: Le ruego que olvide este malentendido. De hecho, y como muestra de mi buena voluntad, he decidido ofrecerle un dos por ciento de descuento.
Carmack: Por mí, bien. Me llevo éste. ¡Eh, John, despega los ojos de ese rascacielos! ¿Quieres comprar un Ferrari o no?
Romero (SIN DEJAR DE CONTEMPLAR EL RASCACIELOS): Sí, vale, vale. Me quedo el amarillo.
Vendedor: ¿Perdón? ¿Se lleva el Testarossa?
Romero: Sí, el que sea.
Vendedor: Bueno, el cliente siempre tiene razón. (APARTE, A CARMACK) Se lo diré con total franqueza: desde que dejaron de emitir Corrupción en Miami, había perdido toda esperanza de vender ese vehículo. Pero dígame, joven, ¿con qué negocio han podido ganar tanto dinero?
Carmack: Creamos juegos de ordenador. Ahora mismo, estoy pensando en abandonar la empresa que los produce y crear nuestra propia compañía. El único problema es que no tenemos experiencia en el mundo de los negocios. Esta situación es difícil, pero, si lo hiciéramos bien, podríamos ganar millones de dólares por cabeza.
Vendedor: Mmm. A ver si lo entiendo... necesitáis a un socio dotado para los negocios. Así, podríais seguir diseñando juegos mientras yo, bueno, quiero decir, un hombre de negocios avispado, **se encarga** de administrar vuestro dinero. A propósito, me llamo Jay, Jay Wilbur.

Escena séptima:
CAMBIAMOS A LAS NUEVAS OFICINAS DE ID, UN AÑO MÁS TARDE. ESCELENTE DISEÑO, MUEBLES CAROS Y PLANTAS TROPICALES VIVAS. JAY WILBUR ESTÁ HABLANDO CON CARMACK. SE OYE MUCHO RUIDO EN LA OFICINA DE AL LADO.

Wilbur: Bueno, John, ¿cómo marcha Doom?
Carmack: ¡Muy bien! Con esta nueva tecnología de gráficos que he inventado, podemos desarrollar niveles en 3D que han dejado a Wolfenstein al nivel de Lego.¡Y ahora lo estoy recodificando en Internet para que se puedan organizar competiciones entre varios jugadores de Doom! ¡Y además voy a dejar el sistema abierto para que también se puedan construir sus propios niveles! ¿No te parece estupendo? Los resultados serían aún mejores si Tom y Adrian, nuestros muy estimados codiseñadores y programadores, no se pasaran todo el día peleando.
Wilbur: Bueno, con tal de que no...
Romero (ENTRA VIOLENTAMENTE POR LA PUERTA): ¡John! ¡Jay! ¡Tom dice que dimite! ¡Adrian le ha dibujado una línea ondulada en la frente mientras dormía, para que pareciese un Klingon, y se ha puesto como una fiera al verse al espejo! ¡Le ha pegado un grito a Adrian, Adrian le ha pegado otro grito, y entonces Tom ha dicho que dimitía! ¡No creo que vuelva! ¡Se ha llevado su Dakh'tar!
Wilbur: ¡Mierda! Pero, ¿crees que Doom podrá estar acabado para hoy?
Romero: Sí, desde luego.
Wilbur: ¡Estupendo! ¡Estoy seguro de que Tom encontrará otra empresa, pero nosotros tenemos que terminar ese juego igualmente! ¡Venga, volved todos al trabajo! A propósito, John...
Romero: ¿Sí?
Wilbur: Necesitamos publicidad. ¿Crees que podrías hacerte entrevistar por la prensa? También convendría que te dejaras el pelo largo. Puede ser tu "seña de identidad", para que todo el mundo recuerde tu imagen.
Romero: De acuerdo. ¿Algo más?
Wilbur: ¿No podrías hacerte llamar Romero a secas? Suena mucho más interesante. Ah, y estaría bien que hablaras en jerga. Sería fantástico.
Romero: Algo así como... no sé, pavo, me parece un truño... bueno, ahora no me voy a jiñar.
Wilbur: ¡Sí, perfecto! ¡Y mantén esa pose de estrella del rock! ¡Ahora, id todos a terminar el Doom!

Escena octava:
MIENTRAS TANTO, EN LAS OFICINAS DE APOGEE...

Miller: Pero, George, ¿cómo puedes decirme que en todo este año no hemos podido encontrar a nadie capaz de crear una nueva versión de Wolfenstein que deje fuera de juego a los chavales de id?
Broussard: Pues la verdad es que no, Scott. Tenemos a muchos programadores empleados, pero no saben qué hacer. Si pudiéramos echarle el guante a uno de los miembros de id Software... oye, ¿quién es ése que está entrando por la puerta?
Tom Hall (ENTRA JADEANTE Y SE DEJA CAER EN EL SUELO): ¡George! ¡Scott! ¡Ha sido horrible! ¡Ese malvado de Adrian se ha portado muy mal conmigo! ¡He abandonado id; no tenía otra opción para conservar el honor! ¿Puedo trabajar con vosotros?
Miller: Bueno, Tom, creo que podremos llegar a un acuerdo. (SE VUELVE Y HABLA A LA CÁMARA) ¡Por fin ha encajado la última pieza! ¡Primero produciremos Rise of the Triad para aplastar a id, y luego los destruiremos definitivamente gracias a mi plan maestro! ¡Duke Nukem 3D! ¡Ja ja ja! ¡Ja ja ja ja jaaaaaa!

Escena novena:
LAS OFICINAS DE ID, TRES AÑOS MÁS TARDE. TODO SIGUE EN SU LUGAR, PERO HAY VARIOS PREMIOS AL "JUEGO DEL AÑO" EN LOS ESTANTES. UN MOLESTO CARMACK DA VUELTAS POR LA SALA, MIENTRAS MISS DONNA, LA MAMÁ DE LOS MUCHACHOS DE ID, AGUARDA A SU LADO, NERVIOSA, CON UNA BANDEJA DE BEBIDAS NO ALCOHÓLICAS.

Carmack: ¡Santo cielo! ¿Dónde está **Romero?** ¡Teníamos que terminar Quake para hoy, pero aún estoy esperando a que me entregue el argumento y los niveles!. ¿Qué puedo hacer, Miss Donna?
Miss Donna: Cálmate, John. No hay nada que una persona amiga no pueda solucionar. Venga, ¿por qué no te sientas y se lo explicas todo a Miss Donna?
Carmack: Oh, Miss Donna, cómo me alegro de haberla contratado como mamá de los muchachos de id. El problema es que Romero se ha tomado demasiado en serio su imagen de estrella de rock. Hasta ahora, todo iba bien. Habíamos derrotado a Duke Nukem 3D con la



■ Y, por lo que respecta a Quake III: Arena, ¿es posible que John Carmack esté a punto de crear el mejor juego de la historia? No os perdáis la continuación...

versión de prueba de Quake y nos habíamos adelantado a todos nuestros competidores. ¡Pero John no se esfuerza tanto como debería! A veces tengo la impresión de que se pasa más tiempo concediendo entrevistas, montando partidas y lavándose el pelo que trabajando en los juegos. Mire estos mensajes de muerte que escribió para la partida entre varios: "El jugador toma el garrote del otro jugador", "El jugador se sienta sobre el cohete del otro jugador", y "Jugador empalma por detrás al otro jugador con su cañón palpitante".

Miss Donna: ¿Qué? ¿puedes repetirme el último?

Carmack: Da igual, no lo vamos a utilizar. Puede que John y yo no estemos buscando lo mismo. Puede que él y yo debiéramos...

Romero (ENTRA PAVONEÁNDOSE EN LA SALA): Eh, julandrones, ¿cómo va eso? ¿cómo me veis el tarro? Pelo largo y brillante, ¿eh? Venga, che, que aquí me han hecho una maravilla, ¿eh? Ah, me abro, que me hacen una entre en cinco minutos.

Carmack: John, ¿se puede saber qué estás diciendo? ¿Qué pasa con el argumento de Quake y sus niveles?

Romero: ¡Venga, julay, que estás tonto de la cabeza! (LE ARROJA UN DISCO ÓPTICO A CARMACK). ¡Toma, que yo desaparezco!

Carmack: ¡No te muevas de ahí, Romero! ¡Estoy harto de tu pose! ¡He tenido que hacer yo solo todo el trabajo difícil, y tú te paseas por aquí como si fueras el perro Risitas! ¡Estoy harto de ti! ¡Hemos terminado! ¡Acepto tu dimisión!

Romero: ¿Qué dices? ¿que he dimitido?

Carmack: Pues lamento que quieras irte. ¡Adiós!

Romero: Pero... espera... ¿he dicho que dimitía? ¡Bueno, pues me voy de todos modos! Fundaré mi propia empresa y la llamaré Ion Storm, porque ese nombre evoca un torrente de partículas positivas que se fugan de un agujero negro. ¿Lo captas? Que te den por ahí. Además, se me había ocurrido un juego mucho más interesante que Quake. (SALE)

Escena décima:
UNA SEMANA MÁS TARDE, EN LAS OFICINAS DE ID, JAY WILBUR HABLA CON JOHN CARMACK POR EL INTERCOMUNICADOR

Wilbur: John, tengo aquí a una cuadrilla de desarrolladores cargados de dinero que dicen que quieren hablar contigo. Quieren pagarte auténticas fortunas por la licencia del motor de Quake. También han venido tus amigos de 3D Realms, aunque estén desarrollando por su cuenta un competidor de Quake que se llamará Prey. ¿Les digo que pasen?

Carmack: Espera un momento, Jay. (POR TELÉFONO) Sí, John, puedes venir a recoger el secador para el pelo. Te lo dejaremos en recepción. ¿Deseas algo más?

Romero: Hum, ¿no querrías venderme la licencia del motor de Quake? Puedo pagarla; esa nueva compañía que se llama EIDOS está de acuerdo en concederme fuertes sumas de dinero a cambio de que les desarrolle nuevos juegos. ¡Eso es lo que voy a hacer, como Tom Hall y ese que se llama Todd! Nos iremos a vivir en la Chase Tower y ganaremos mucho dinero, pero todo sería más fácil si nos dejaras utilizar el motor de Quake. ¿Qué me dices? ¿colega? ¿eh? ¿qué me dices?

Carmack: Bueno, está bien.

Romero: ¡Eh, qué guay! ¡Voy a terminar Daikatana en menos de un año! No me guardas rencor, ¿verdad?

Carmack: No, no te guardo rencor. Hasta luego, John.

Romero: Hasta luego. Eh, ¿te acuerdas de la última vez que nos vimos? ¿qué te pareció mi peinado? Creo que me haré recortar las puntas, porque las tengo abiertas y....

Carmack (CUELGA EL TELÉFONO Y SIGUE HABLANDO CON WILBUR POR EL INTERCOMUNICADOR): Jay, diles a esos caballeros que entren con el dinero.
PANTALLA NEGRA. FIN.

ESTO QUE ACABAMOS DE VER ES UNA OBRA DE FICCIÓN. CUALQUIER PARECIDO CON HECHOS O PERSONAS REALES -VIVAS O DIFUNTAS- ES PURA COINCIDENCIA.


■ Tras el éxito de Doom, los jóvenes John Carmack y John Romero se encontraron todo un mundo a sus pies.

Continuará...

Qué historia tan ascinante. Y, como ocurre con todos los culebrones, aún queda mucho para llegar al final...



John Carmack
siguió en id, trabajando en la producción de Quake II. Actualmente, está aplicando los últimos retoques a Quake III: Arena. Tiene muchos Ferraris.



Tom Hall
está trabajando en Anachronox. Se supone que éste va a ser uno de los mejores juegos de todos los tiempos, a menos que EIDOS intervenga y cierre Ion Storm antes de que haya logrado terminarlo.



George Broussard y Scott Miller
aún trabajan en Apogee/3D Realms. Aún no han terminado Prey. Duke Nukem Forever, que en principio tenía que funcionar con el motor de Quake II, acabó por pasarse al motor de Unreal.



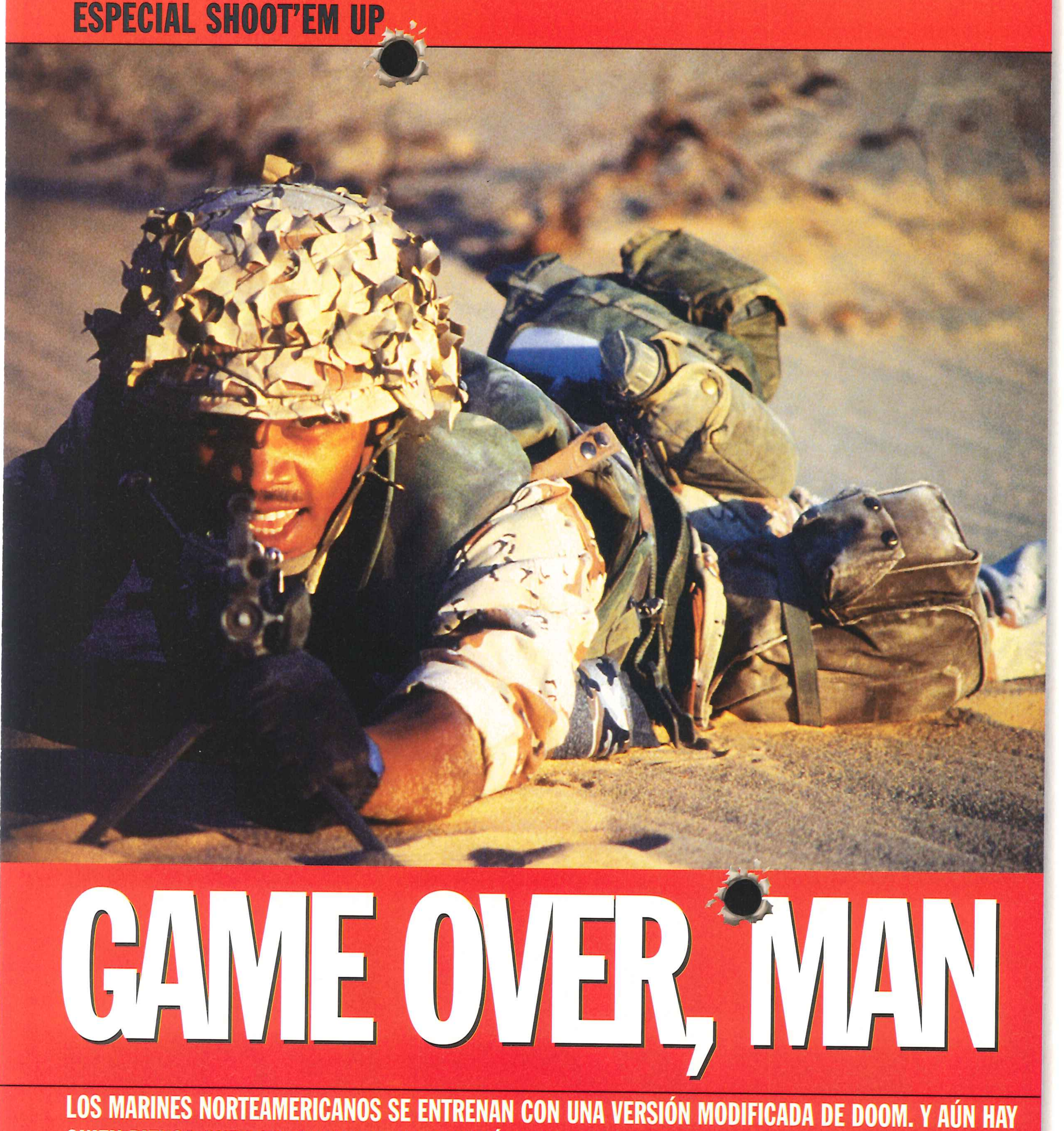
John Romero
sigue trabajando en Daikatana. Seguramente, lo terminará algún día. Aún lleva el pelo largo y brillante.



Jay Wilbur
se retiró poco después de que Romero se marchase a id. Poco después, volvió a la palestra como Consejero Imperial de Epic Megagames y mente pensante encargada del lanzamiento de Unreal.



Miss Donna
sigue trabajando en id. Su rostro sonriente saluda a todos los visitantes de la suite 666.



GAME OVER, MAN

LOS MARINES NORTEAMERICANOS SE ENTRENAN CON UNA VERSIÓN MODIFICADA DE DOOM. Y AÚN HAY QUIEN PIENSA QUE LOS *SHOOT'EM UPS* SON SÓLO UN JUEGO...

Estás luchando por tu vida en un territorio desconocido. Al aire libre. Tu mano aún no se ha acostumbrado al M-16. ¿Creías que estabas jugando al *Doom II*? Oh, qué error, qué fatídico error. De repente, entre el tiroteo, aparece una figura envuelta en sombras. No es el demonio que estabas esperando, el cabrón de ojos de fuego que quiere ponerse tu intestino por collar. No, es algo mucho peor. Aun en la confusión, distingues la estampa de un marine norteamericano. Sí, un marine norteamericano, entrenado para matar. Y te está mirando a ti. Mierda. Es un marine de verdad.

Consuélate pensando que pertenecéis al mismo bando. Que no tirará del gatillo con una sonrisa en los labios. Que no te volará la cabeza con absoluta indiferencia. Pero, ¿qué diablos hace ahí?

Desde 1995, el Cuerpo de Marines de los USA ha investigado el empleo de software comercial para entrenar a sus soldados. Presionado por los recortes del presupuesto militar y por la escasa asignación específica que le corresponde (en 1997, los marines han recibido el 4% del presupuesto de Defensa norteamericano; una módica suma que no sobrepasa los 130 mil millones de pesetas), el Cuerpo ha buscado alternativas que le permitan reducir los gastos de entrenamiento de campo, pues éstos incluyen importantes inversiones en munición y mantenimiento.

Y así, arma en mano, llegamos a *Marine Doom*.

"Un empleo táctico correcto de estos modelos debería lograr el efecto deseado."

El sargento Dan Snyder comenta el entrenamiento de los marines con Doom.

Marine Doom, desarrollado en el Departamento de Administración de Modelos y Simulaciones del Cuerpo de Marines (¡qué siniestro nombre!), es una creación del teniente primero Scott Barnett y del sargento Dan Snyder (quien ha recibido la Medalla al Mérito de la Marina por este proyecto). Ambos se pusieron a trabajar con la versión original de *Doom II* y, mediante shareware suministrado por id Software, remodelaron el juego y crearon su propio WAD de *Doom* (al que puede jugar cualquiera que posea una versión registrada de *Doom II*; podéis bajarlo vosotros mismos de http://www.gam.erx.com/). Se habían fijado la meta de producir una simulación táctica adecuada para entrenar a un equipo de cuatro marines y probar su eficiencia en territorio hostil.

En este juego, encarnas a un marine norteamericano. En vez del lanzacohetes y la sierra mecánica habitual, lucharás con un rifle M-16, una ametralladora M-249 y granadas de fragmentación M-67; el armamento típico de la unidad de combate estándar del Cuerpo de Marines. Te encuentras en un escenario muy alejado del clásico Infierno de *Doom*. En esta versión, encontrarás trincheras, búnkeres y alambradas: el infierno de la guerra. Tus enemigos tienen aspecto de soldados y, según Dan Snyder, "aunque el comportamiento de las armas no sea lo bastante preciso, un empleo táctico correcto de estos modelos debería lograr el efecto deseado". Dicho de otra manera: si sabes pelear en *Marine Doom* -si aprendes las estrategias y te coordinas con tus tres camaradas-, puedes aprender a luchar en un campo de batalla de verdad.

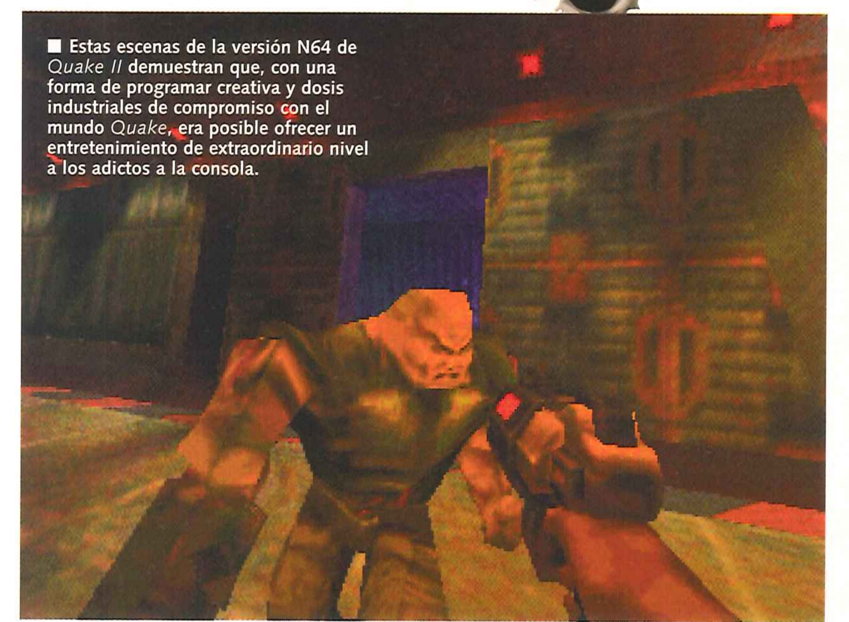
Aunque *Marine Doom* no forma parte del entrenamiento obligatorio de los marines americanos, los reclutas lo piden. Este juego y su secuela *Quake* simulan situaciones de la vida real, como el estudio de los planos de una embajada hostil, y pueden emplearse para seguir entrenando a la tropa en cualquier situación; por ejemplo, durante un largo viaje por mar. El coronel Gary Anderson, de la base de Okinawa, ha anunciado que quiere utilizarlo "para que los marines piensen con frecuencia en el combate".

Y, por supuesto, no carece de derivaciones comerciales. Para empezar, cualquiera que posea una copia registrada de *Doom II* y el WAD correspondiente puede jugar a *Marine Doom*. Pero hay más. La industria del software ha aprovechado enseguida el interés del ejército por adquirir programas baratos y adaptados a sus necesidades, así como las ansias de los aficionados a los videojuegos por vivir sanguinarias experiencias bélicas. Aunque los desarrollos más recientes se hayan basado en la producción de software táctico/estratégico (la simulación táctica *MEU 2000* de Mak Technologies, todavía en proceso de desarrollo, está destinada por un igual a la comercialización y a su empleo como medio de entrenamiento en el Cuerpo de Marines), aún se pueden explorar muchas otras posibilidades. Los principiantes podéis buscar el juego *NAM*, de GT Interactive, desarrollado con la ayuda de Dan Snyder. "Para desenvolverse bien con las armas y tácticas empleadas en *NAM*, los jugadores tienen que 'observar y reaccionar' correctamente en los diversos escenarios militares", comenta Holly Newman, de GT. Bien, tal vez no estemos interesados en afinar nuestros reflejos hasta ponernos al nivel de un marine, pero sí podemos divertirnos con el rifle de asalto, el lanzagranadas, el cohete LAAWs, la ametralladora, el C4 y las Claymores. Nos vemos en el Infierno.

■ *NAM*, de GT Interactive, ya está a la venta.



■ ¡Ay! ¡Ah! ¡Me he roto la camiseta! ¡Mamá me va a matar!



■ Estas escenas de la versión N64 de *Quake II* demuestran que, con una forma de programar creativa y dosis industriales de compromiso con el mundo *Quake*, era posible ofrecer un entretenimiento de extraordinario nivel a los adictos a la consola.



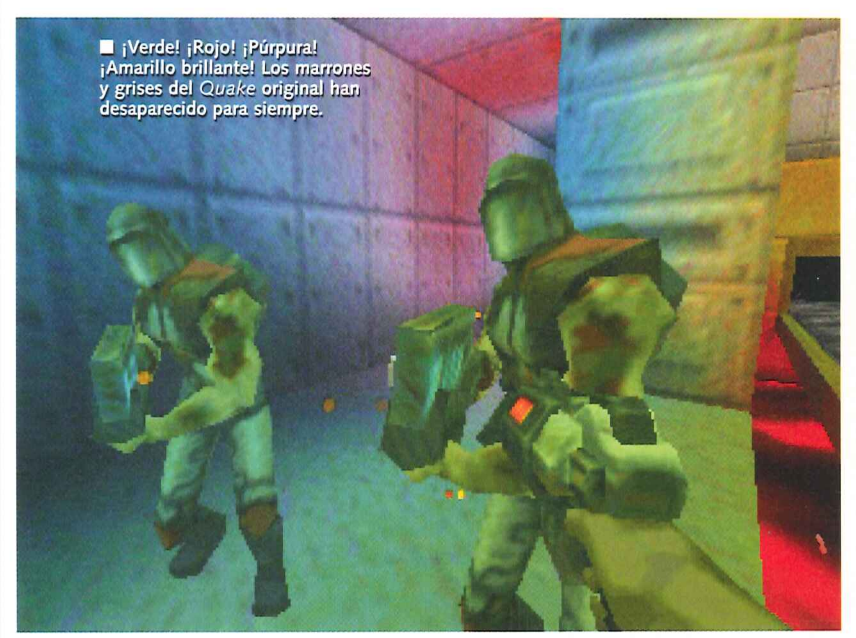


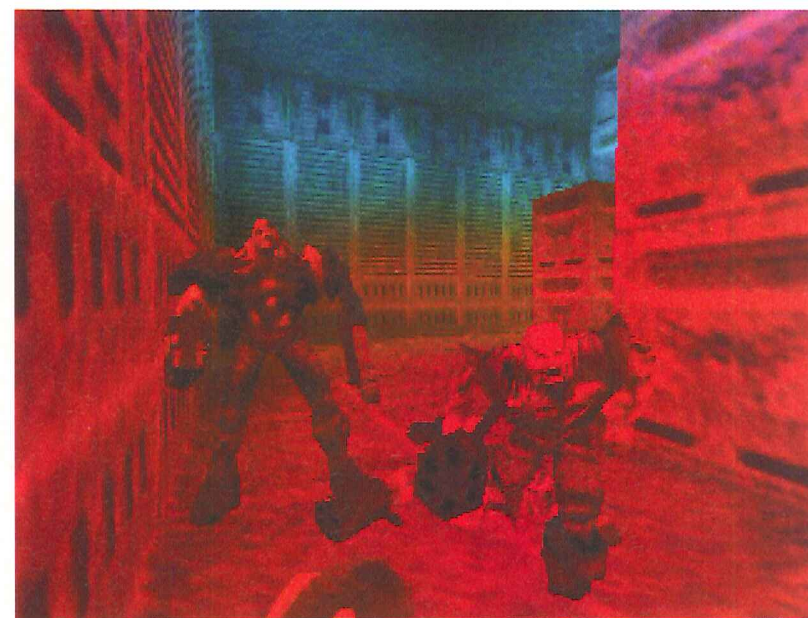


QUAKEANDO EN EL SOFA

GRACIAS A NOSOTROS, HABÉIS DESCUBIERTO QUE CORRER POR LOS PASADIZOS DE UNA MAZMORRA Y MASACRAR ALIENÍGENAS ES MUY DIVERTIDO. PERO PARECE QUE ESTOS EXQUISITOS PLACERES ESTÉN RESERVADOS A LOS PROPIETARIOS DE PC. POR FORTUNA, EL LANZAMIENTO DE *QUAKE II* PARA NINTENDO 64 Y PLAYSTATION CALMARÁ EL DESCONTENTO DE LOS PROPIETARIOS DE CONSOLAS.

■ **Tú consola y un producto Quake ¿Quién da más?.**


■ ¡Verde! ¡Rojo! ¡Púrpura! ¡Amarillo brillante! Los marrones y grises del *Quake* original han desaparecido para siempre.







¿Cuántas veces has tenido que olvidar al chico o la chica que te sonrió en la cola de la pizzería? ¿Cuántas veces has tenido que renunciar al romance de tus sueños? Hay personas que no están hechas para ti. Tienes que volver a la realidad y buscar a la persona que tú *sabes* que te conviene. Puede que su físico no se ajuste a los cánones establecidos, pero intuyes que te conviene y que sabrá como hacerte feliz.

Lo mismo ocurre con los equipos para videojuegos: cuando no tienes dinero para comprarte el mejor de los PC con todos sus periféricos y actualizaciones, te encuentras en una situación parecida. ¿Por qué pierdes el tiempo babeando ante la carátula de *Quake III* si no podrás gozarlo nunca en todo su esplendor? Es mejor que te conformes con las conversiones de *Quake II* para Nintendo 64 y PlayStation y satisfagas tu hambre y sed de violencia desde la comodidad de tu sofá.

Aunque hayamos tenido que aguardar 18 meses para su aparición, parece que las primeras versiones jugables de *Quake II* para la N64 podrán competir fácilmente con *Goldeneye 007*. Raster Productions lo ha adaptado primorosamente a las necesidades de los fans de la N64. El gran número de niveles creados específicamente para este paquete confirma que no nos hallamos ante una adaptación descuidada.

Aunque la recién llegada Raster aún no se haya labrado una fama, tiene como puntal a Aaron Seeler, proviniente de Midway, quien trabajó en estrecha colaboración con id en la magnífica conversión de *Doom* para PlayStation y en el *Quake 64* original. Sin embargo, *Quake II* supera ampliamente a su predecesor. Los gráficos aparecen con mayor nitidez y precisión, y se ha erradicado la mácula que representaban los monstruos en 2D. *Quake II* está abarrotado de enemigos convincentes. Aún más importante: la partida multijugador admite hasta cuatro personas, e incorpora una batalla con pantalla dividida que supera en velocidad y agilidad a casi cualquier otro juego de pantalla dividida para consola. Los mismos propietarios de PC

Hasta los adictos al PC se sorprenderán de lo fielmente que se ha preservado el espíritu Quake.

se sorprenderán al ver cómo Raster ha logrado preservar el verdadero espíritu de *Quake*.

De la versión para PlayStation, en cambio, no sabemos mucho. Parece que Activision le esté dando largas. Pero como, de todos modos, la consola de Sony carece de *shoot'em ups* de visión subjetiva (con la única excepción de *Doom*), el lanzamiento de *Quake II* siempre será de agradecer. Un desarrollador británico, HammerHead (creador de *Shadow Master*) se ha encargado de la conversión, y promete que presentará nuevos niveles pensados exclusivamente para la PlayStation.

Al parecer, la compañía ha puesto su empeño en maximizar las opciones del sistema de control de la consola de Sony, y en ello se incluye, por supuesto, el manejo de los sticks analógicos. ¿La comunidad de jugadores de PlayStation mantendrá sus reticencias frente a los *shoot'em ups* de visión subjetiva, o tal vez *Quake II* reactivará el género? No os preocupéis, vuestra revista amiga os informará acerca de este juego tan pronto como salga a la calle.

■ Activision lanzará la versión de *Quake II* para N64 este verano. La versión para PlayStation todavía no tiene fecha de salida, aunque no puede tardar más de unos meses.

ON-LINE GAMING TRAI SCHOOL



■ Si te encuentras con este hombre on-line, dispárale un cohete a la cabeza.

MUCHACHO, LA MARINA TE LLAMA

ENRÓLATE EN UNA DE LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR QUE OFRECE LA RED Y CONVIÉRTETE EN UN MARINERO ON-LINE, DISPUESTO A NAVEGAR POR AGUAS VIRTUALES. ¿INTIMIDADO? NO TE PREOCUPES, AQUÍ TIENES UNA GUÍA DE LOS DIEZ PASOS A SEGUIR PARA CONVERTIRTE EN MIEMBRO DE ESTA SINGULAR ARMADA.

No hay nada tan sobrecogedor como la ignorancia. Por eso te da tanto miedo seguir los pasos necesarios para conectarte a las orgías de sangre y munición *on-line* que se celebran a diario en Internet. No sabes cómo hacerlo. Pero la verdad es que no hay nada que temer, y conectarse es cada vez más barato. Además *Top Juegos* está de tu lado, y lo demuestra con esta esencial guía de diez pasos no sólo para conectarte, sino también para hacer que pases por un auténtico experto una vez estés allí.

No esperes uno de aquellos manuales de uso que parecen escritos en arameo, nuestros consejos son a prueba de tontos. Créenos, incluso tu abuelo alférez de la República podría seguirlos. De manera que si tropiezas con un término o una explicación que no acabas de entender, no te apures, no tienes por qué conocer todos los pormenores, limítate a ir siguiendo los pasos y al final todo saldrá bien. Esperemos.

Paso 1: Prepara tu PC



■ Una buena tarjeta 3-D es una compra esencial.

Los aparejos de juego

Se pueden aplicar las mismas reglas tanto a las partidas *on-line* como a las de un jugador. Si lo que quieres son unos gráficos lujosos, un sonido genial y una alta resolución de imagen, necesitas un PC decente (si estás planteándote comprar uno nuevo, prueba con un Pentium III o una máquina de prestaciones similares). Compra tanto RAM como puedas (64 MB como mínimo). 128 MB sería ideal. Luego asegúrate de que tus "drivers" están al día visitando las páginas Web de los fabricantes.

Una buena tarjeta de gráficos es absolutamente esencial, hay gran cantidad de tarjetas a punto de salir al mercado que podrán transformar tu experiencia en los juegos. Te recomendamos comprobar las basadas en Voodoo 3 (sea cual sea la marca, todas son más o menos lo mismo) o, incluso mejor, la nueva creación de Ultra TNT2. En cualquier tienda especializada estarán encantados de ayudarte.

Si tienes una tarjeta de sonido algo vieja deberías ir pensando en cambiarla, porque puede ralentizar tus partidas y reducir tus probabilidades de hacerlo bien. Te sugerimos que mires la Sonic Vortex 2 de Videologic, la Terratec Xlerate Pro o la Creative Labs Soundblaster Live. Cada una de ellas lleva potencia de procesamiento y modos de sonido surround incorporados.

Paso 2: Cómprate un módem

Conéctate

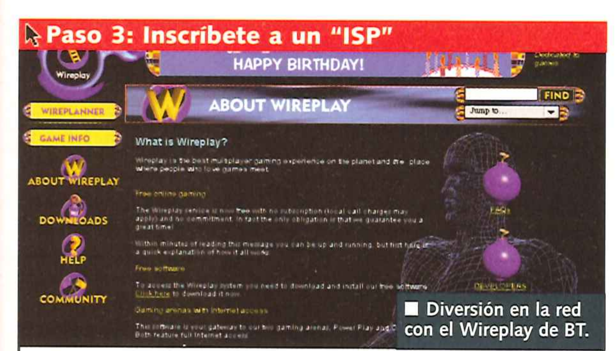
Cuanto más rápida sea tu conexión a Internet, más rápidamente se ejecutarán tus partidas y más oportunidades tendrás de sobrevivir durante más de cinco minutos. Así que aquí tienes las reglas:

Si sólo tienes una línea de teléfono estándar y no hay ninguna posibilidad de mejorarla, cómprate un módem de 56K. Puedes conseguir una en buenas condiciones por menos de 15.000 pesetas.

Si puedes, estudia con calma las ofertas de las diferentes compañías de telecomunicaciones. Para llevar tu conexión al máximo nivel, necesitarás dos líneas digitales, para lo que te hará falta una conexión a Integrated Digital Services Network (ISDN para abreviar). ISDN ofrece dos líneas a 64K, pero si quieres pagar dos llamadas telefónicas en lugar de una puedes utilizar ambas líneas a la vez y conseguir unas velocidades de acceso de 128K.

■ Consigue una conexión rápida con el Diamond Supra.

Paso 3: Inscríbete a un "ISP"



■ Diversión en la red con el Wireplay de BT.

Con quién conectarte

Una vez tengas todo el equipo, para entrar en Internet necesitarás inscribirte en un Internet Service Provider (ISP). Esta gente también te equipará con un acceso Web y una dirección de e-mail. Las revistas de ordenadores en todas partes vienen con CDs y ofertas de ISPs. En España no es tan habitual como en otros países, pero cada vez encontrarás más ofertas de acceso económico o incluso gratuito a la Red.

Paso 4: Elegir un juego


■ Para nosotros Half-Life es el que tiene el mejor modo multijugador.

¿A qué jugar?

Tal como habrás deducido por todo lo que has ido leyendo desde el principio de nuestro Especial *shoot'em up*, este número, la oferta de ciber-tiroteos en primera personaes muy amplia. Dale la vuelta a la página y verás muchos más que están en camino. Sin embargo, si eres nuevo en el feliz mundo de las partidas multijugador, te recomendamos de verdad que consigas una copia de *Half-Life*. El mejor *shoot'em up* para PC de todos los tiempos presenta un número de palestras especiales para novatos (Boot Camp es un punto de partida particularmente bueno), que te permitirán orientarte un poco, antes de ser destruido. Una vez hayas conseguido dominar la palestra de entrenamiento, ya podrás pasar al mundo más frenético de *Quake*.

Paso 5: Aprender la jerga

Glosario de términos

Para saber de qué estás hablando

■ BFG – "Big Fucking Gun" (arma enorme); apareció en *Quake*, pero ha pasado a denominar cualquier arma grande, por así decirlo.
■ Bot – un complemento para un juego (como *Quake*) que te permite jugar contra oponentes simulados en un *deathmatch*.
■ Camp – acampar en un área en la que aparecen armas y municiones.
■ Clan – un equipo de jugadores que juegan en el mismo grupo contra otros clanes en un *deathmatch* o en las partidas de capturar la bandera.
■ CTF – "Capture The Flag" (capturar la bandera); una partida en la que equipos enfrentados intentan capturar la bandera del otro bando.
■ Deathmatch – matar a todos los demás y evitar que los demás te maten a ti.
■ Drop – cuando pierdes de repente la conexión con tu servidor y la partida se congela.
■ Elite – lo mejor de lo mejor.
■ Frag – una víctima.
■ Gib – abreviación de "giblets" (menudillos); para borrar del mapa a tus oponentes entre un revoltijo pegajoso.
■ Lag – la velocidad de conexión de tu servidor; ver "Ping".
■ Lamer – término despectivo para referirse a un jugador pésimo.
■ LPB – "Low Ping Bastard" (el cabrón del "ping" bajo); alguien con una conexión rápida.
■ Mod – sirve para indicar que se está jugando con algún tipo de modificación con respecto al juego original.
■ Ping – el tiempo que se tarda en transferir información desde el cliente (tú) hasta el servidor (ellos).
■ Spawn – aparecer en la partida.
■ Strafe – bombardear a un oponente y moverte hacia un lado a la vez.
■ Tag – un mensaje en forma de nombre o texto que puedes visualizar o enviar a los otros jugadores.

Paso 6: Evitar cualquier paso en falso embarazoso

Protocolo para principiantes

No acampes. Puedes ser un desastre total, pero sentarte en un sitio en el que aparecen armas sólo servirá para cabrear al personal.
■ Los tags son divertidos, pero utilízalos con moderación - eres un jugador de *Half-Life*, no un artista de los graffiti.
■ Si lo estás haciendo muy mal, aguántate las ganas de decirlo a los otros jugadores. Ponte a trabajar en serio y mejora tu actuación en vez de quejarte todo el rato.
■ No te lo tomes a pecho. Si una persona no para de matarte, probablemente les estará haciendo lo mismo a otros.
■ No dispares a los jugadores que estén en una esquina sin moverse - estarán hablando con alguien o habrán perdido su conexión.
■ Cuando aparezcas en la partida, resístete a las ganas de proclamar tu superioridad a los otros jugadores. Se confabularán y te matarán. Repetidas veces.

Paso 7: Hombre prevenido vale por dos

Consejos para novatos

■ Familiarízate con la atmósfera del juego (hazlo *off-line* creando una partida multijugador local); aprende dónde están ubicadas las armas y los energizadores (health packs).
■ No te estés quieto ni un segundo. A los otros les es más difícil dispararte si eres un torbellino constante.
■ Aprende a utilizar la opción FreeLook disponible en la mayoría de *shoot'em up* en primera persona. Esto te permitirá eliminar blancos fácilmente.
■ Aprende el potencial de cada arma - algunas tienen características escondidas de las que puede que no te hayas percatado (el cohete saltarín en *Quake*, o la ráfaga Tau Cannon en *Half-Life* están programados para dirigirse directamente a tu cabeza).
■ Incluso aunque tu propia salud esté debilitada, continúa acechando a un enemigo en retirada.
■ Ten cuidado con los alrededores - no te abalances sobre ese cañón, da un buen vistazo antes por si hay francotiradores.

Paso 8: Prepárate...

Entra con cuidado

Como es obvio, para jugar una partida *on-line* necesitas acceder a los modos multijugador. Había un tiempo en que esto era un coñazo (tenías que pasar muchos apuros, incluyendo tener que entrar en oscuras direcciones de Internet Protocol), pero hoy en día eso a menudo tan simple como ejecutar el juego.

Muchos juegos, tales como *Half-Life*, presentan su propio modo multijugador "Client" (cliente), que busca todos los servidores alrededor del mundo, calcula su velocidad y te dice cuántos jugadores están *on-line* en esos momentos. Todo lo que tienes que hacer entonces es hacer un doble click en el servidor que más te guste y allá vas.

Por desgracia, algunos juegos no son demasiado accesibles, nadie se ha molestado en racionalizar lo suficiente la forma de entrar en ellos. Así que te harán falta renovadas dosis de paciencia y fe ciega en nuestros sabios consejos. Tienes que conseguir un *GameSpy* (puedes encontrarlo en http://www.gamespy.com/). Esta ingeniosa utilidad "shareware" recorrerá el mundo en busca de servidores de juegos que estén jugando a *Quake, Quake II, Half-Life, Tribes, Redline, Shogo, Sin, Blood II, Hexen II, Heretic II, Unreal, Turok 2, South Park, Descent III, Dark Vengeance y Baldur's Gate*. Todo lo que tienes que hacer, una vez GameSpy haya clasificado la lista de servidores, es hacer un doble click en el juego que quieras y el software te lo proporcionará.

Otro consejo útil, antes de aventurarte en el mundo de los juegos on-line, es que te culturices un poco. Por ejemplo, si quieres probar suerte con Quake II (o Quake: Arena, ya puestos), dirígete a "Blues News" (http://www.blues news.com/) para ver de qué están hablando los Quakeadictos. Por supuesto, un nivel de inglés aceptable no sólo sirve de ayuda. Es esencial.

Para obtener noticias acerca de una gran variedad de juegos (incluyendo Starcraft y X-wing Vs Tie Fighter) comprueba "Scorched" (http://www.scorched.com/) o echa un vistazo a "PlanetQuake" (http://www.planetquake.com/). Muchas de estas páginas presentan útiles archivos FAQ (preguntas frecuentes) para principiantes, así como tutoriales de jugadores curtidos.

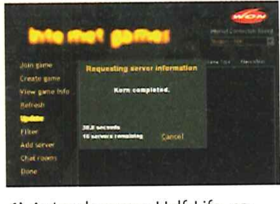




■ Léelo todo sobre los juegos a los que quieres jugar antes de lanzarte a la piscina on-line. Tienes centenares de páginas web a tu disposición.

Paso 9: Preparados, listos, ya

Tu primer deathmatch en Half-Life





1) Antes de cargar Half-Life, conéctate a Internet. Ahora ejecuta el juego, haz click en "Multi-player" (multijugador) en el menú principal y después en "Internet Games" (juegos por Internet). Pul-sa el botón "Update" (actualizar) y espera a que aparezca la lista de servidores en la ventana grande, lo que puede tardar unos cinco minutos.

nivel se cargará en la memoria.
4) Ahora aparecerás en la partida y lo primero que deberías hacer es conseguir un arsenal potente. Dirígete a un depósito de munición y armas (puedes aprender sobre esto jugando en los mapas multijugador por tu cuenta, off-line), ármate y ¡al ataque!.
5) No te limites a acampar en un área y disparar a los otros jugado-





2) Haz click en la palabra "Net" (red) en la parte superior de la segunda columna para clasificar a los servidores por su velocidad. Las páginas con un "ping" bajo (la velocidad de acceso con relación a la tuya) tienen montones de luces verdes, mientras que las páginas con un "ping" alto tienen luces

res. Será mejor que intentes sacar un buen provecho de las plataformas y las áreas elevadas. Ve comprobando tu munición y recárgate siempre que tengas la oportunidad. No te preocupes demasiado sobre tu salud, porque lo más importante es eliminar a los otros jugadores.





rojas. Cuando hayas elegido tu servidor (puedes ver qué mapa está activado), haz un doble click en él.
3) Entonces el juego intentará conectarte con el servidor que hayas solicitado. A veces no lo consigue porque el servidor está lleno o porque, simplemente, le ha perdido la pista. Si consigues conectarte con éxito, verás una confirmación en la pantalla y el

6) Pásate algún tiempo aprendiendo los truquillos de los más experimentados. Recoge algunas "trip mines" y colócalas en las esquinas a nivel del suelo - esta es una forma sencilla y efectiva de incrementar la puntuación de tu bandera. Y por último, no te disgustes - si no paras de morir, sigue intentándolo. Todos hemos sido novatos alguna vez.

Paso 10: Eso ha sido fácil. ¿Y ahora qué?

Próximos pasos

Ahora que ya has dado los primeros pasos valerosos hacia el mundo de las partidas on-line, por qué no desenterrar algunos de esos juegos más viejos que tienes en las estanterías y ver qué tal son en el modo multijugador. Títulos como Command & Conquer, Motocross Madness y Heavy Gear cobran vida si se juegan contra oponentes humanos, y les dan a tus caros juegos para PC un poco más de vida, muy grata, por cierto.


■ No todo es disparar. La Red ofrece juegos de toda clase.





■ La muerte puede venir de muchas y muy horripilantes formas. Lo dicen las cartas, ya sabes.

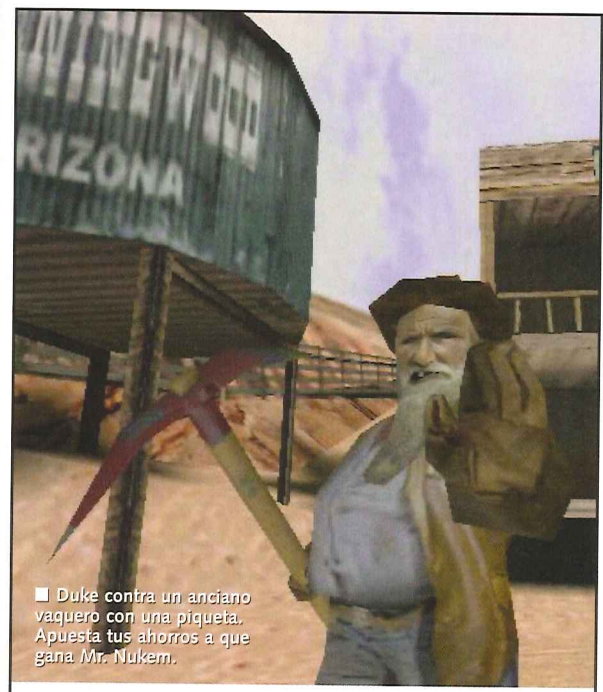
EL FUTURO DE LA MUERTE

Written by | Sam Richards

SI HAS IDO ALGUNA VEZ A QUE UNA GITANA TE TIRASE LAS CARTAS Y LA MUERTE TE APARECIÓ TRES VECES, ESTO ES LO QUE LA VIEJA BRUJA PREDECÍA. SIETE FORMAS SALVAJES E INCONCEBIBLEMENTE DESAGRADABLES DE ESTIRAR LA PATA.

FOTO: MARY EVANS PICTURE LIBRARY

Los días en que casi todas las novedades para PC eran shoot'em up tridimensionales en primera persona han pasado a la historia. La culpa la tuvo una bala inteligente llamada Half-Life que se dirigió al corazón de los cada vez más apoltronados desarrolladores y les obligó a empezar de nuevo. Gracias a este justificado homicidio, la ley de la selección natural ha llegado al mundo de los shoot'em up. A partir de ahora, sólo sobrevivirán los más fuertes, los que tengan algo nuevo y sustancial que ofrecernos. A Quake III: Arena ya le hemos dedicado el espacio que sin duda merece en alguna otra parte de este especial, y lo mismo decimos de las próximas conversiones a consola de Quake II. id aparte, sin embargo, todavía hay una gran cantidad de muertes dolorosamente espectaculares que esperar con ansia.

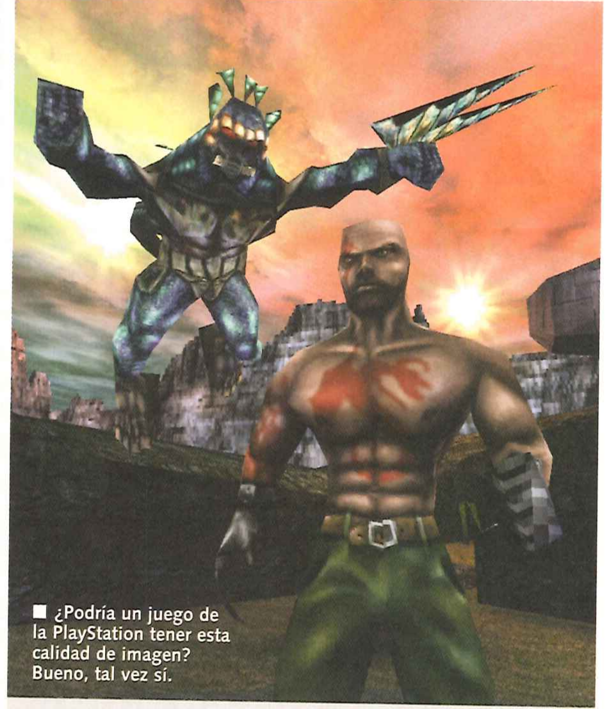


■ Duke contra un anciano vaquero con una piqueta. Apuesta tus ahorros a que gana Mr. Nukem.

Duke Nukem Forever

■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **3D Realms**
■ Fecha de lanzamiento: **2000**

■ Este juego fue exhibido por primera vez en la exposición E3 de 1998. Desde entonces no hemos vuelto a saber nada de él, y Duke es un tipo reservado y no va a soltar prenda sobre las aventuras que esperan a su hipermusculado pecho y su testimonial cerebro. Lo que sabemos es que la nueva entrega utilizará el motor de *Unreal* y continuarán la línea temática de los demás títulos de esta saga; atrevido, estridente, subido de tono, descerebrado, pero también con unas partidas súper emocionantes. También sabemos que Duke puede ir por ahí montado en un gran número de vehículos y elegir entre 40 pares diferentes de gafas de sol. Está claro que este juego no va a pasar desapercibido, así que en cuanto nos enteremos de algo te lo contamos.

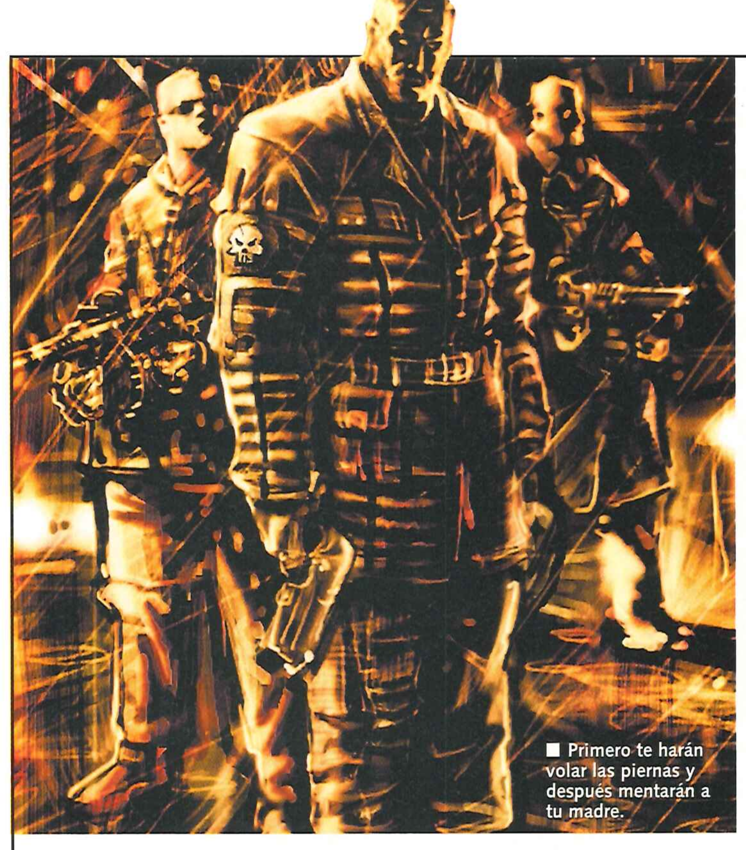


■ ¿Podría un juego de la PlayStation tener esta calidad de imagen? Bueno, tal vez sí.

Unreal

■ Formato: **PlayStation**
■ Desarrollador: **Epic MegaGames**
■ Fecha de lanzamiento: **Noviembre**

■ Seguro que has pensado que los intrincados y extensos gráficos del título original para PC no se podrían meter en uno de los diminutos discos para PlayStation, pero Epic va a demostrar que estabas equivocado. En estos momentos no conocemos ni el más mínimo detalle acerca de la conversión ni de lo que tendrá que suprimirse del juego para que pueda sobrevivir bajo condiciones consolísticas. Esperamos ver una conversión tan deslumbrante como el salto de PC a PlayStation que hizo el *Doom* original.


■ Primero te harán volar las piernas y después mentarán a tu madre.





Kingpin: Life Of Crime

■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **Xatrix**
■ Lanzamiento: **Verano**

■ Soltar tacos. Eso lo hacemos todos, pero en *Kingpin* vas a despotricar como si te fuese la vida en ella. Aporrear a desconocidos con una palanca. De acuerdo, no todos hacemos eso, pero en *Kingpin* la irreverencia y la violencia van de la mano. Este no es un mundo futuro repleto de ataques de plasma alienígena y armas pesadas, sino una tierra en la que el motor de *Quake II* sale a borbotones e inunda callejones y clubes de streaptease poblados por vagabundos, prostitutas y gángsters rapaces, que se dirigen de cabeza al Camposanto al tiempo que doblan las campanas.

Kingpin ya ha levantado mucha controversia, algo que no es muy sorprendente dadas su crudo realismo. Los enfrentamientos son gráficos y brutales, las muertes crueles e implacables. Con todo, es gratificante ver un *shoot'em up* que te permite ir construyendo tu propio imperio a base de extorsión, mano izquierda y don de gentes. La violencia es sólo uno de los muchos recursos que tienes a tu alcance, una cierta habilidad para el diálogo tampoco te vendrá nada mal. No todo el mundo es tu enemigo, pero tienes que descubrir rápidamente con quién puedes contar y con quién no. Las armas se compran o se cambian, no están simplemente desparramadas por los niveles.

La aproximación al género de los *shoot'em up* en primera persona de *Kingpin* es realmente innovadora y madura, y las consecuencias de tus actos son mucho más importantes que en cualquier otro clon de *Quake*. Sin embargo, son la naturaleza de la violencia en primer plano y el nivel de obscenidad lo que

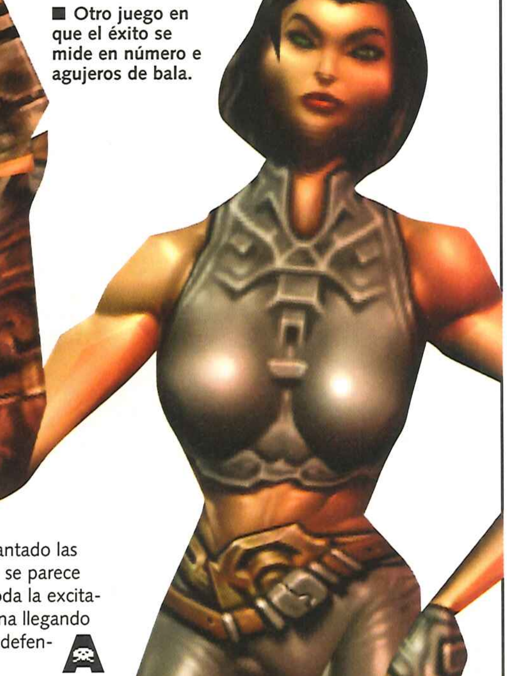
Daikatana

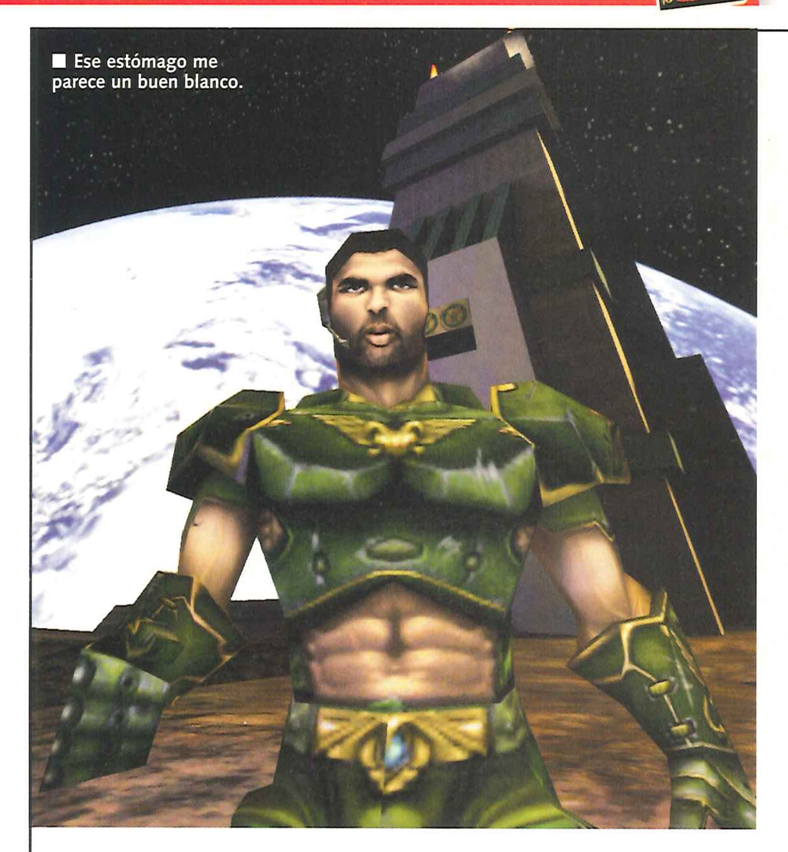
■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **Ion Storm**
■ Lanzamiento: **Septiembre**

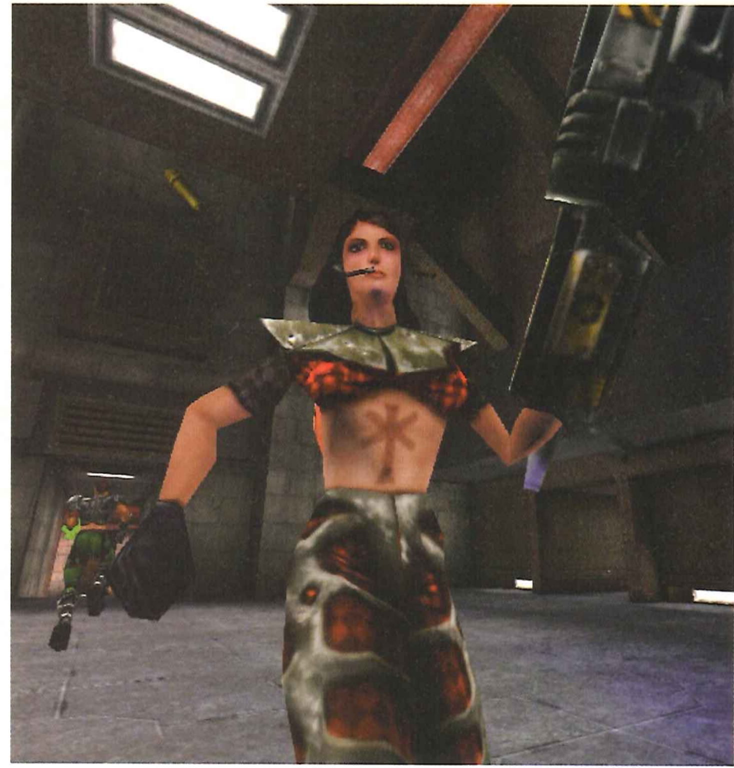
■ Debería ser muy preocupante para el desarrollador que la historia de la germinación del juego sea más emocionante que su propio argumento. Para conocer la completa e intrigante historia de *Daikatana* ve a nuestra historia "Texas!" en este mismo número, pero todo lo que necesitas saber aquí es que *Daikatana* es el mayor proyecto de Jon Romero, un auténtico genio de la creación videojueguil que se separó del equipo de id que estaba creando *Doom* para formar la desarrolladora Ion Storm. *Daikatana* ha estado en la palestra desde hace un par de años, pero ha ido resbalando de su programa de lanzamiento como un neumático gastado en una pista de hielo.

A juzgar por lo que se ha ido filtrando (incluidas versiones jugables de alguna de las partes), deberíamos esperar un *blaster* serio, repleto de demonios, brujería y antiguas leyendas japonesas. El armamento típicamente inmenso irá de la mano con el manejo clásico de la espada, incluyendo la habilidad de poder blandir la propia Daikatana. Los niveles están ambientados en la antigua Grecia, en la Noruega medieval y en ciudades de un futuro próximo inspiradas en Kioto y San Francisco. No cabe duda de que parece una propuesta ambiciosa y digna de crédito, y podría llegar a ser una auténtica piedra de toque del futuro a medio plazo de los shoot'em up. Se ha puesto el mismo énfasis en los modos para un jugador que en el deathmatch y, sin duda alguna, la Web jugará una parte importante en la presumible popularización del juego.

La única duda que han levantado las previews de Daikatana es que se parece demasiado a Quake II. Con toda la excitación que rodea Quake III: Arena llegando a su clímax, ¿sabrá Daikatana defenderse por sí sólo?


■ Otro juego en que el éxito se mide en número e agujeros de bala.


■ Ese estómago me parece un buen blanco.





Unreal Tournament

■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **Epic MegaGames**
■ Fecha de lanzamiento: **Verano**

■ Unreal Tournament es una apuesta de alto riesgo. Quiere proporcionar emoción multijugador sin tener que recurrir a los caros enlaces o a las conexiones a Internet. Tournament es un disco complementario para el juego original, pero totalmente independiente. En él encontrarás 19 niveles nuevos que utilizan el motor de juego de Unreal. Las armas disponibles también son nuevas, y la lista incluye el "impact hammer" (martillo de impacto) y el "redeemer" (redentor). Aún no se conocen las propiedades de este par de ingenios de destrucción, pero seguro que serán muy truculentos.

Tournament no incluye ninguna aventura tradicional para un jugador, en su lugar te enfrentas a jugadores guiados por ordenador, tipos que actúan como jugadores humanos en una situación deathmatch. Además del deathmatch hay cuatro modos más, incluyendo el asalto y la popular partida de captura de la bandera.

Si eres un fan del deslumbrante mundo gráfico de Unreal, esta es la secuela perfecta.

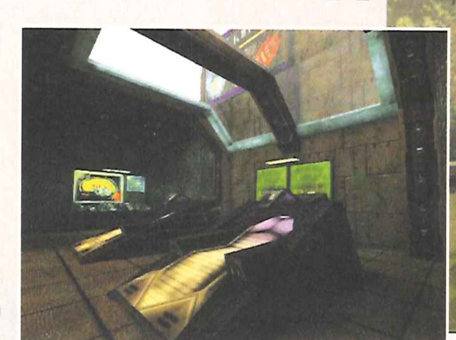
Prey

■ Formato: **PC**
■ Desarrollador: **3D Realms**
■ Fecha de lanzamiento: **2000**

■ Este es otro juego que ha estado en desarrollo durante años sin atisbo alguno de fecha de lanzamiento, otra prueba más de que a medida que los juegos son más complejos su período de desarrollo se alarga hasta lo impredecible. Prey se propone introducir algunos elementos originales al género de los shoot'em up al asignar, primero, el papel de personaje principal a Talon Brave, un indio apache, y, segundo, al situar los niveles iniciales en Arizona. El servicio normal se reanuda más tarde cuando Talon aparece en la nave nodriza luchando contra tres legiones diferentes de alienígenas, lo que permite al equipo de 3D Realms vanagloriarse de todo su arsenal de efectos.

Los decorados interactivos son un aspecto clave, y, según 3D Realms, en materia de alto diseño tecnológico, podemos esperar novedades que harán parecer una broma todo lo visto hasta ahora. Espeluznante.

Así que, puestos a pedir, desearíamos que fuese un videojuego con oscura atmósfera de trhiller, acción ultraviolenta pero un poco estilizada y justificada por un guión serio, inteligente y complejo, y, por encima de todo, un modo multijugador que de sentido a nuestras tardes de aburrimiento y desesperanza.




■ Prey : desnudo para matar, claro.

■ La encantadora señorita Joanna Dark y su perfecta puntería.

Perfect Dark

■ Formato: **N64**
■ Desarrollador: **Rare**
■ Fecha de lanzamiento: **Septiembre**



■ Estamos seguros de que esperas este juego con el mismo fervor que un glotón la hora de la cena. Rare todavía guarda todos los detalles de Perfect Dark envueltos en una tela negra encerrada bajo llave en una caja fuerte dentro de una cámara acorazada, en un lugar inaccesible e inclasificable, patrullado por Fuerzas Especiales con la orden de disparar a matar. Pero eso es porque pueden. No necesitamos saber nada más. Este juego es, fundamentalmente, una secuela de GoldenEye 007, el mejor shoot'em up para consola hasta el momento y todavía uno de nuestros preferidos, y eso ya es información suficiente para que se nos empiece a hacer la boca agua.

Pero allá va lo que sí sabemos: la heroína es Joanna Dark, inteligente, sexy, desenvuelta y mortífera, todo lo que esperarías de una chica Bond, y además, preciosa en sus vestidos de seda. El año es el 2023, la compañía DataDyne es el enemigo y la conspiración es universal. Todo tipo de oponentes humanos y alienígenas terriblemente inteligentes te cortarán el paso, con lo que pondrán a prueba tu selección de armas y tu puntería. Puedes esperar un rifle de francotirador mejorado, además de disparos a dos manos y unas armas con enfoque ultrarápido. Y seguro que también una variedad de veinte niveles que irán desde el naufragio de una nave espacial alienígena a los tejados de los rascacielos, y puede que incluso más opciones multiruta que GoldenEye.

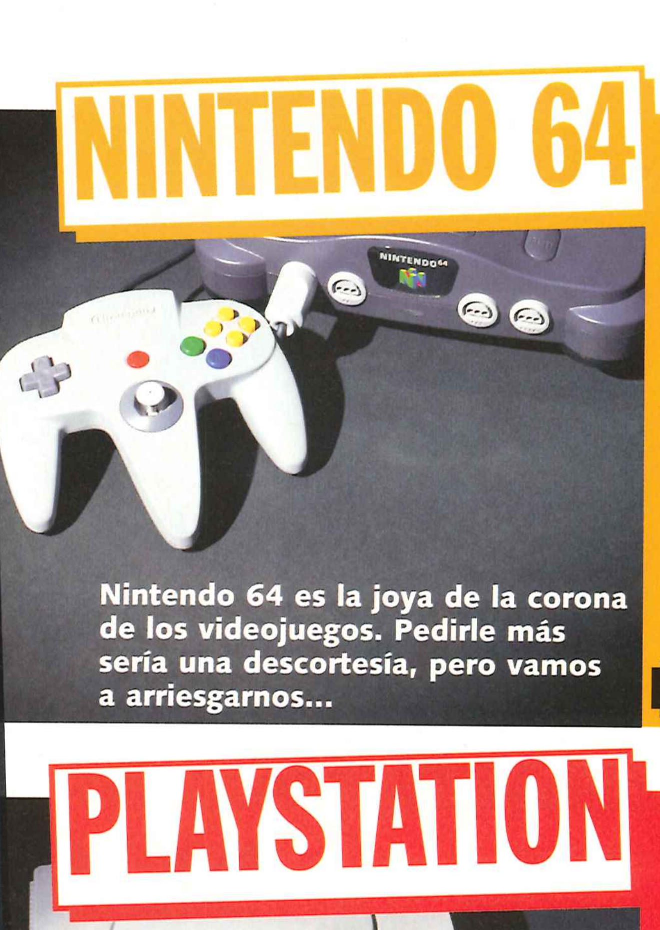
Es casi seguro que Perfect Dark no se conformará con el descerebramiento cavernícola de casi todos los demás shoot'em up e introducirá refinados elementos de estrategia y puzzle. Esperamos ver el regreso de los deathmatch a pantalla partida y la posibilidad de modos cooperativos. Y, ya en el terreno de la pura especulación, esperamos efectos luminosos a tiempo real, adversarios con respetable coeficiente intelectual y (aprovechando que Rare ya se ha librado de la necesidad de respetar escrupulosamente el sello Bond por el tema de las licencias) algo más de realismo.

Resérvate un fondo de urgencia por si este juego sale al mercado antes de lo previsto y tienes que hacer un viaje relámpago a tu tienda habitual.

OPTI-MIZA TU EQUIPO

SE ACABARON LAS QUEJAS. YA ES HORA DE SACAR EL MÁXIMO PARTIDO A LAS PRESTACIONES DE TU VIDEOCONSOLA O PC. DEJA QUE *TOP JUEGOS* TE LLEVE POR EL BUEN CAMINO Y TE MUESTRE CÓMO CONSEGUIR MEJORES GRÁFICOS, UNA JUGABILIDAD MÁS RÁPIDA Y, SÍ, AÚN MÁS DIVERSIÓN CON TU PSX, N64 Y/O PC.

NINTENDO 64



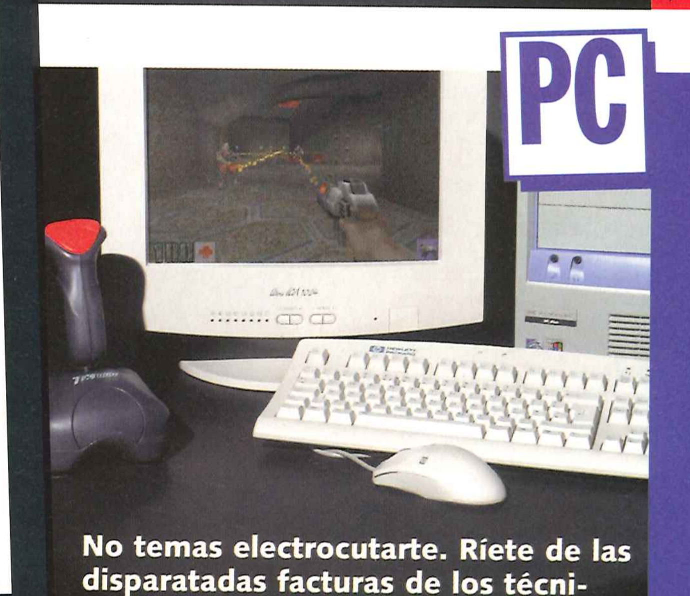
Nintendo 64 es la joya de la corona de los videojuegos. Pedirle más sería una descortesía, pero vamos a arriesgarnos...

PLAYSTATION



Todo el mundo tiene una o conoce a alguien que la tiene. Es la plaga de los noventa, pero sarna con tanto gusto no pica y, además, los trucos son geniales...

PC



No temas electrocutarte. Ríete de las disparatadas facturas de los técnicos. Todo lo que necesita tu PC es que le demuestres quien es el jefe...

¿CÓMO ME LO MONTO PARA QUE LOS JUEGOS SE VEAN MEJOR?

Si tienes la intención de meter a Mario en una pantalla del tamaño de una caja de cerillas, más te vale que te replantees tu equilibrio mental. Vete a la calle corriendo como un loco y compra la tele más grande que se haya visto en tu vecindad.

Si no puedes, casi nadie puede, ve a una buena tienda de videojuegos y compra un cable S-Video N64 a TV o aún mejor un cable SCART N64 a TV si quieres verlo todo claro como el agua. Eso sí, asegúrate de que tu televisor es compatible con ellos y también de que la pantalla está limpia como los chorros del oro, suele estar llena de escamas de tu piel y de la de los que ven la tele contigo. Curiosidades.





1. Quita la tapa



2. También la caja

3. Luego pones la nueva

4. Y pones tu nuevo Pak de 4MB

Abre el pequeño compartimiento que hay en la parte superior de tu N64. Venga, que no te va a morder… Encontrarás una pegatina que te advierte de que los cielos caerán sobre tu cabeza en el caso de que oses rozarla siquiera. Haz todo el caso del mundo a no ser que hayas comprado el Expansion Pak de 4MB, que está diseñado para reemplazar esa memez y conseguir unos gráficos más detallados, claros y definidos.

No lances cohetes, sólo los juegos que están específicamente diseñados para el Pak te demostrarán que tu compra ha sido una buena inversión. Por suerte, la mayoría de los nuevos títulos se apuntan a la novedad.

A veces basta con unos simples auriculares.

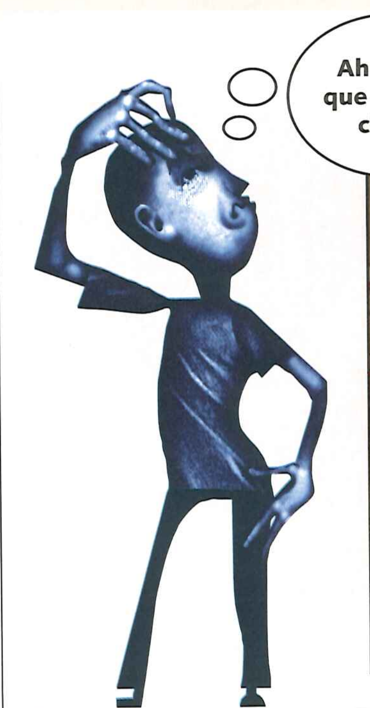
Cuando analizamos un juego, no creas que lo hacemos en esa tele vieja que nos regaló la abuelita cuando cambió la suya. Por lo tanto, tampoco tú deberías hacerlo. También sería conveniente que tirases a la basura ese terrible cable para la tele que venía con la PlayStation y que comprases el cable SCART PSX a TV o el S-Vídeo. Con su ayuda, el perezoso de tu televisor se verá forzado a reproducir la mejor de las imágenes posibles (claro, que debes asegurarte de tener una entrada para el cable antes de comprarlo). El cambio será espectacular. Si no, coges una bayeta para el polvo y la pasas por la pantalla, no vaya a ser que la omnipresente niebla de *Metal Gear Solid* sean dos dedos de partículas que se han cansado de estar en suspensión y se han agarrado a ella.



El cable y su entrada. ¡Qué bonito!

En fin, si no pago el aslquiler este mes...

¿Seguro que esa niebla no son tres dedos de mugre?



¡Bienvenida a casa, tarjeta 3D! ¡Acomódate!

¿De verdad te parece tan importante la parte gráfica de los juegos? Sí ¿verdad?. Pues ya es hora que te sumerjas en el apasionante mundo de las tarjetas 3D. Con ellas, tus juegos lucirán tan espectaculares como las melenas de Liam Neeson en la última peli de George Lucas (y eso que él es el rey de los efectos visuales…).

Estos inteligentes circuitos se lo montan para recrear y manipular las formas en 3D y hacer los juegos más rápidos y sencillos para el ojo humano. Odiamos decirlo, pero lo mejor que puedes hacer es ir directo al grano, es decir, a la más cara, la 3Dfx 3D Blaster Voodoo 2, que te saldrá por unas 50.000 pesetas. Es un dineral, pero plantéalo como una buena obra: piensa en la alegría que le darás al vendedor, que a la vez que te sonríe hará cuentas sobre la comisión que se llevará con tu compra.

N64

¿CÓMO ME LO MONTO PARA OÍRLO TODO MEJOR?

Todavía no es posible encontrar en nuestro país un complemento para N64 que te permita canalizar el sonido de tu consola a través de un ampli. La alternatica (no muy barata, pero eficaz) es rascarse el bolsillo y comprar una televisión con sonido estéreo, aunque un par de buenos auriculares también mejoran bastante la calidad del sonido.

PLAYSTATION


Encuentra las entradas para estos cables en tu equipo de música.

El sonido en estéreo de tu PlayStation será de muerte si lo canalizas a través de tu equipo Hi-Fi. Para hacerlo, te bastará con ir a tu tienda habitual y comprar un cable PlayStation AV. Si hace un calor de ese que derrite las palabras y no te atreves a salir de casa y tu televisor es estéreo, puede que tengas suficiente. Consulta las instrucciones y asegúrate de que estás aprovechándolo al máximo.

Si ni siquiera tienes cuerpo para eso, pilla unos auriculares y conéctalos a la tele y alucina con el sonido. Todos los detalles enteros para ti solito.

PC


La música se oye mejor con este trastito.

¡A ver! ¿Dónde está ese bajo? ¿Que aún tienes esos asquerosos bafles que te regalaron con el PC? Anda, corre y compra una tarjeta de sonido. Una mo-nada de circuito integrado que encajará perfecta-mente en la placa madre de tu ordenador y que le permitirá dar mejor rendimiento en lo que respecta a música y efectos de sonido. La Sound Blaster Live! es nuestra favorita. Cuando la tengas, habrá llegado la hora de los altavoces. Las malas noticias es que si cuestan menos de 10.000 pesetas y tienen menos de 15W de potencia no valen la pena. Lo que te aconse-jamos es que optes por unos Yamaha de esos que cuestan más de 20.000. Tus oídos te lo agradecerán. La otra opción es la de los auriculares. Unos buenos pueden llegar a costarte entre 7.000 y 10.000 pesetas.

¿Y QUÉ PASA CON LOS CONTROLES?

Empiezo a hartarme de ganar siem-pre

El genuino Dual Shock pad

Si lo que quieres es cargarte a Solid Sneak mientras hace guardia, necesitarás el Dual Shock Pad de Sony. No sólo se mueve cuando hay grandes explosiones, sino que además viene acompañado de dos joysticks analógicos que te ofrecerán más control sobre sus personajes. Podrás, por ejemplo, controlar la velocidad de tu personaje cuando anda.

Si apretar como un idiota un botón de plástico no hace que te suba la adrenalina ni te hace sentirte Mika Hakkinen, empieza a plantearte la adquisición del Volante PlayStation (o PlayStation Steering Wheel). Funcionará con todos los juegos de conducción que tengas, pero hay algunos que están específicamente diseñados para un título en concreto. Son carillos y los más baratos dejan algo que desear...

Te recomendamos el Formula Race Pro, de Thrustmaster. Consulta precios.

Hay pocas cosas más divertidas que disparar a las tripas de los malos con una pistola de luz (esa cosa con forma de revolver con el que apuntas sobre tu televisor).

Nos encanta el G-Con 45 original (Namco), pero ten en cuenta que necesitarás un adaptador multientrada en los cuartos traseros de tu PlayStation y un convertidor multientrada. Una pistola de luz sólo funciona con los juegos que están diseñados para ella. Te divertirás como un loco con *Point Black*, de Namco.

Apunta a tu gato y le verás los pelos de punta.

Este es el volante que más nos gusta.

Declaramos geniales a los joysticks analógicos.

Debido a la mejor calidad de sus gráficos y de su sonido, los juegos de conducción para PC tienden más al realismo que los de las consolas. Es decir, que quieres que los periféricos sean más realistas. ¿Cinturón de seguridad? Lo sentimos mucho, aún no han llegado. ¿Freno de mano? Se nos acabaron la semana pasada... ¿Volante? Ahora nos entendemos.

Hay más volantes para PC que para coche de verdad, casi, y cada uno de ellos tiene algo que lo diferencia del resto, sus propias características. Vamos, que no lo escojas a la ligera. De todos modos, si quieres uno que te sirva igual para un roto que para un descosido, decántate por el Formula Sprint Wheel.

Ay, ¿qué opinarían nuestras bisabuelitas de los fálicos joysticks analógicos? A lo que vamos. Con ellos podrás tener más control sobre los juegos y están equipados con tantos botones y tonterías que no desentonarían ni un pelo en el sex shop ese que hay al lado de la casa de ese amigo de tu tío...

Asegúrate que es potente y que responde a todas tus expectativas. Nos gusta el Microsoft Sidewinder Precisión Pro, de Microsoft claro.

¡QUIERO JUGAR CON MIS AMIGOS!



Me pregunto si será ético



■ Aquí es donde va el cable de conexión.

■ El principal problema de los juegos para dos jugadores es que tu oponente puede mirar a la mitad de tu pantalla para ver lo que haces... Además, ésta suele estar partida por la mitad.

Hay una solución a tus problemas: es un cable, se llama cable Sony link-up y cuesta muy poco, unas 1.500 pesetas. Además es muy útil y nadie le ha hecho nunca ningún caso. Necesitarás dos PlayStation, dos teles y dos copias de un juego compatible para ponerlas en su sitio. *TOCA 2* de Codemasters es un buen ejemplo. ¿Y qué ofrece? La posibilidad de que cada jugador tenga la pantalla a su entera disposición. Eso significa, además, que tu contrario no puede ver lo que haces. Genial.

■ Los juegos multijugador están de moda, pero pídele a tu PlayStation una partida a cuatro y enrojecerá hasta la raíz de sus cabellos. Por suerte, Sony piensa en todo y propone su Multi-Tap.

Es un trozo de plástico con forma de boomerang que encaja en la entrada de tu controlador y que te permitirá conectar a cuatro jugadores. Y ¡sí! Con dos Multi-Taps puedes conectar a ¡ocho! jugadores. No hay muchos juegos que sean cómplices de estas alegrías, *Micro Machines v3* de Codemasters es una honrosa excepción. Ya lo sabes, si quieres experimentar el placer de ver a ocho seres babeantes ante tu PlayStation, este es tu periférico.

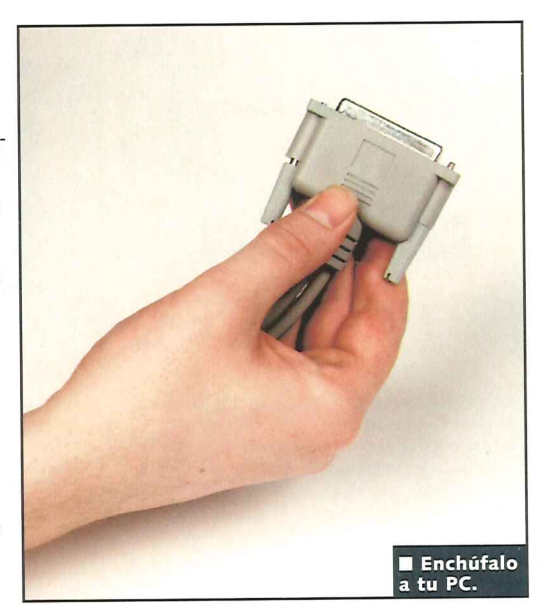


■ Tres amigos y tú listos para divertiros.

■ ¿Qué dices ahora? ¿Que quieres montarte una multipartida con el PC sin tener que empeñar a tus biznietos para pagar el teléfono ni tener que amargarte con redes locales o Ethernets? Hoy es tu día de suerte...

Si no te importa que tu partida sea un *tête-à-tête* (vamos, que estás codo con codo con tu rival), tienes dos PCs o has convencido a tu amigo para que se traiga el suyo desde casa, es posible con un cable null módem. Vale la pena gastarse el dinero. Conecta uno a tu PC y el otro al segundo PC y ya está. O casi. Basta con que te armes de valor y lo instales desde Windows. ¿Problemas? Ha llegado la hora, siempre temida, de enfrentarte a los enormes ficheros de ayuda Windows o de ir a http://php.indiana.edu/~jrricha/dcc1.html (en inglés). Tienes que tener cuidado porque no todos los juegos son compatibles con el null módem y ésa no es una de las cosas que se indican en las cajas...

Si te conectas a Internet, ¿por qué no pruebas a jugar on-line? Hay un servidor inglés que es una mina: Wireplay (http://www.wireplay.co.uk/). A todas horas encontrarás gente. No te vicies...



■ Enchúfalo a tu PC.

TRUCOS, TRUCOS, TRUCOS

■ La mayor parte de los juegos tiene trucos que puedes activar con sólo pulsar una combinación adecuada de teclas. Ya lo sabemos, necesitas más... Pues gástate los ahorros en un cartucho de trucos que encajará a la perfección en tu N64 y que te abrirá las puertas de trampalandia. Montones y montones de trucos y passwords ordenados alfabéticamente.

Si compras el Action Replay Pro (Datel) hasta puedes crear tus propios trucos. Eso quiere decir, que ¡es posible ver las orejas de Mario y hacerle bailar un chotis bien agarrao con uno de los monos! Demasiado.



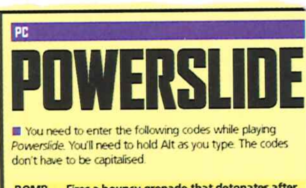
■ La caja de pandora.

■ En el supuestísimo supuesto de que estés harto de leer nuestra maravillosa sección de trucos y tengas ganas de pasar a la clandestinidad, corre a comprar un cartucho de trucos. Mételo en tu PlayStation y podrás hacer trampas en la mayor parte de los juegos con sólo introducir algunos códigos alfanuméricos.

También los encontrarás en Internet o en algunas revistas (no en la nuestra). Recientemente, Datel ha presentado el Action Replay Pro, que te ayudará a encontrar los trucos que te hacen falta, si tienes paciencia. De hecho, hasta puedes hacer que Lara Croft salga sin ropa en *Tomb Raider III*. ¡Yupi!

■ Como no hay cartuchos con trucos para el PC, en los juegos para esta plataforma vienen por defecto un número muy decente de ellos dentro. A menudo, si escribes un password, aparecerá una pequeña ventana que te permitirá acceder a un montón de códigos. Los encontrarás en nuestra sección *Mayday, Mayday*.

Si no funciona, tendrás que enfrentarte al apasionante mundo de los códigos de juegos. En algunas revistas —y muy de vez en cuando— aparecen modos de hacer trampas modificando los archivos que el juego instala en tu disco duro. Es trabajoso, difícil y no siempre sale bien. De hecho, da un gustito cuando acabas sin ayuda...



PC

POWERSLIDE

■ You need to enter the following codes while playing *Powerslide*. You'll need to hold Alt as you type. The codes don't have to be capitalised.

BOMB	Fires a bouncy grenade that detonates after three seconds. On detonation the grenade creates a blast that affects nearby racers
BURN	Fires a ball of fire directly from the front of your car and explodes on impact
LAUNCH	Forms an out-of-body experience. Use the

■ Introdúcete en el desasosegante mundo de los trucos.

¿QUÉ MÁS PUEDO HACER?

¿Hay algún modo de transformar mi Nintendo 64 en una Game Boy? Pues sí y aquí es donde se vuelven un poco loco el mundo de los periféricos Nintendo 64. Introduce este Game Boy Emulator (Datel) en el controlador de tu maravillosa consola de 64 bits y ésta respirará hondo y se trasvestirá en una Game Boy.

El emulador convierte el código de cualquier cartucho Game Boy en un formato comprensible para la N64. De este modo, podrás insertar y jugar cualquier juego de la pequeña consola Nintendo sin tener que quemarte las pestañas en su minúscula pantalla. La calidad del sonido es patética, pero la mayoría de los juegos se ve como a sus hermanos mayores y funcionan de maravilla. Por si todo esto fuera poco, este conversor viene acompañado de una pila de trucos para todos los juegos Game Boy bajo la luz del sol. Y ahora la pregunta: ¿no sería más barato comprarse una Game Boy? Tan bonitas ellas, con todos sus colores por dentro y por fuera... Es probable.

Tendrás que meter un juego N64 en la parte trasera.

Esto de Internet no está del todo mal

Sí, hemos dicho gratis.

¿Puedo probar todos estos juegos gratis? Una de las mejores cosas que tiene un PC es que hay montones de juegos gratis. Escribe en tu buscador favorito las palabras «freeware» o «shareware» y en un momento tendrás acceso a miles de programas y juegos por los que no tendrás que pagar más que el precio del teléfono, ya se sabe... Quizá sean versiones que expiran y por las que has de pagar un módico precio para conservarlas, pero da igual. Uno de los mejores webs, en inglés, está en http://www.freewarefiles.com/ que, además, te mostrará el camino a muchos otros sitios geniales. También puedes dirigirte al web de tu editor favorito de juegos, siempre hay montones de cosas gratis. ¡Qué bello es vivir!

ME SIGUE QUEDANDO DINERO...

Sólo Nintendo es capaz de convertir en un éxito un trocito de plástico que vibra en tu mano como un ratoncillo nervioso. Prácticamente todos los juegos sacan partido al Rumble Pak de Nintendo, que se mete en tu controlador y tiembla cada vez que hay una explosión. Además, sirve para detectar áreas secretas, como en *Legend of Zelda*.

No nos gusta decirlo, pero es mejor que pases del pak de pilas de Nintendo y que te consigas el Shockwave (Datel), un modelo auto-recargable que también funciona como tarjeta de memoria. De ese modo, te ahorras el engorroso ritual de ir cambiando entre el Rumble Pak y el Controller Pak todo el rato.

Hay juegos de estrategia en tiempo real, como *Command & Conquer*, que son imposibles con el controlador habitual de la PlayStation. Es decir, que el ratón de Sony se convierte en un periférico esencial.
Si nunca has visto un ratón... Es una pequeña bola de goma dentro de un soporte de plástico. Lo mueves por la mesa y de ese modo guías a tus tropas

Si te gustan los juegos de estrategia adorarás los ratones.



Instálate un CD-Drive.

Si estás con un juego en el que hay muchas secuencias de vídeo entre niveles, te preguntarás por qué razón lo ves tan lento y mal. Seguro que es culpa de tu CD-ROM, que debe ser más lento que un avión a pedales. No te costará ni esfuerzo ni mucho dinero conseguir una unidad más rápida. Por si quieres saber de ellos, decirte que el DVD es genial, que puede manejar una porrada de información adicional, pero que siguen siendo demasiado caros...

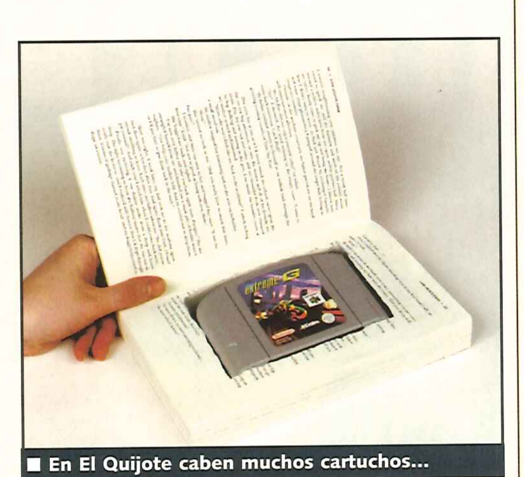
A DIVERTIRSE (AÚN MÁS)



■ La N64 es estupenda, pero ¿Qué hay de la batería?.

¿Cómo no se me ocurrió antes?

■ ¿Cómo substituir las casposillas cajitas de los juegos de la N64? Menos mal que lo que hay dentro... Tenemos la solución, aunque hay en la redacción algún que otro remilgado que no lo aprueba. Coge un libro (al menos trescientas páginas), un cuchillo afilado y haz un agujero en él, como en las películas. No sólo se convertirá en un cálido y confortable hogar para ese juego que tanto te gusta, sino que cada vez que te digan que leas en vez de jugar...



■ En El Quijote caben muchos cartuchos...

Alguien a puesto un ratón en mi pupitre

Todo buen estratega necesita un ratón en su ejército

■ ¿Cuál es el mejor sitio para guardar mi PlayStation tras un día de duro trabajo? ¿Cómo la protejo del polvo, la luz solar, porquerías varias? No, el suelo no. Tampoco la mesilla de noche ni debajo del sofá son buenos sitios. No. El lugar ideal para tu PlayStation es entre los michelines de una persona.

No sólo es perfecto para protegerla de las agresiones externas, sino que el sudor lo limpiará. ¡Perfecto!



■ Imagina donde puedes guardar el joystick.



■ ¿Seguro que está apagado?.

■ Si lo que necesita tu PC es un presente, corre a buscar memoria RAM. A menos memoria, más lentos los juegos. Lo que has de hacer ir al *Panel de Control* (en *Mi PC*), abrir *Sistema* y luego *Rendimiento*. Allí verás cuanta memoria tienes. Si es menos de 64MB, haz algo, que el precio de la memoria está por los suelos.

■ La velocidad de tu PC viene determinada por el procesador. El estándar de la industria es Pentium de Intel. Mira lo que pone en el apartado *General* en vez de *Rendimiento* como en el apartado anterior. Si encuentras escrito «Pentium» o «II» o un número mayor a 200, las cosas van bien. ¿Nada de eso? Es hora de ir de compras.



■ ¡Te lo advertimos!.

Tú plantea el problema y él te dará la solución.

■ ¿Cómo conseguir que un juego no se cargue nuestro ordenador? En Top Juegos estamos un poco cansados de que los juegos nuevos se nos cargasen el PC. Por lo tanto nos instalamos una cosa que se llama Games Monkey'. Es este chico que hay aquí al lado. Se sienta en un rincón, lee el diario y se toma un vaso de leche hasta que el juego para PC decide portarse como un cochino y colgar el ordenador. En ese punto, el chaval se levanta de su silla y se lo monta para reiniciar tu ordenador y cargar el juego hasta el punto en que te habías quedado. Indispensable. **A**



■ Anda, pásate unas pelillas para pipas...

¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO CONDUCIR AL LÍMITE EN...

BEETLE ADVENTURE RACING

Formato: **Nintendo 64** | Editor: **Electronic Arts** | Precio: **9.990** | Jugadores: **1-4** | ★★★

Hacer trampas es, como Forrest Gump nunca dijo, igual que meter la mano en una caja de bombones. Cuando las haces nunca estás seguro del todo del sabor que va a tocarte. Beetle Adventure Racing hace trampas de una manera algo rara, pero también muy inteligente. Para abrir las trampas (que puedes usar en los modos para un jugador o en el Beetle Battle) debes recoger cajas especiales de Flower Bonus. Aquí tienes la manera...



LOS CIRCUITOS

COVENTRY COVE

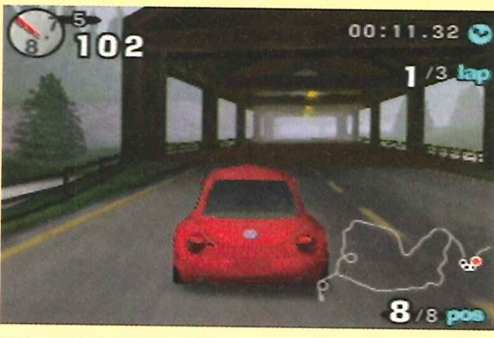


■ En el área en la que las flechas apuntan hacia la derecha, lánzate rápidamente a la izquierda, saltarás y cogerás una caja. Aterrizarás en una isla. Más adelante hay una rampa con otra caja. Choca contra una caja Flower Bonus que verás a la izquierda detrás de un cartel (fixture) y ve hacia el final del escenario, donde podrás sacarte el mapa de encima en el modo multijugador.

■ Para en Stonehenge, después conduce a lo largo de la costa para encontrar la caja Flower Bonus que está detrás de las piedras. Ahora puedes controlar lo que salga de las cajas Pregunta en el modo Battle.

■ Ve hasta el gran cruce. Cruza el río, da la vuelta y busca la valla gris. Conduce hasta el cruce, después entra por el agujero. En el área vallada hay una caja Flower Bonus. Ahora puedes controlar los obstáculos en las carreras para dos jugadores.

MT MAYHAM



■ Después de cruzar Crystal Cave, busca la apertura a la cueva más profunda. En vez de entrar por la entrada inferior, gira a la izquierda y salta por la parte de arriba. Deberías aterrizar en una planta superior (lo que se consigue más facilmente con el Alien Beetle). Cuando el túnel se bifurca, sube por la derecha. Después del puente, da un giro brusco hacia la izquierda y la caja Flower Bonus estará en la nieve cerca del puente. Ahora puedes editar la música que suena mientras compites.

■ Cuando conduces a través de la ciudad, tienes la opción de ir recto y salirte del saliente o girar a la derecha, chocar contra la ventana y bajar por la rampa de esquí. Vete del saliente, pero hazlo dirigiéndote a la izquierda de la pantalla. Deberías aterrizar en el saliente nevado. Da la vuelta y examina el área hasta encontrar la caja Flower Bonus.

■ Toma el gran salto hacia la sección superior de la cueva más grande. Sigue el camino a mano derecha hasta que pasas por el puente. Para inmediatamente y mira a tu izquierda para ver la caja Flower Bonus. Ahora podrás cambiar de color.

BUSCANDO ATAJOS: ALÉJATE DE LA CONCURRENCIA



■ Aquí tienes los paraderos de algunos de los atajos más bien disimulados y de los momentos más divertidos de Beetle:moments:

■ Para conducir por los tejados de los Edificios Metro Madness, elige el circuito Metro Madness y cualquier Beetle. Cuando llegues al hotel Roman Palace, gira a la derecha antes del salto. Lánzate rápidamente por el tejado del hotel hacia la derecha y aterrizarás en otros tejados, dispuestos en forma de minicircuito. Esto es muy útil en el modo para dos jugadores, ya que puedes echara a tus rivales de los tejados.

■ En Coventry Cove, ve hacia la ciudad después de haber atravesado el gran puente sobre la catarata. Inmediatamente después del más que evidente atajo, gira a la izquierda y ve hacia el bote en el agua. Hay una pista a la derecha, con una cabina de teléfonos en la esquina. Si chocas contra la cabina, se abollará y oirás una voz que dice "Lo siento, no es posible efectuar su llamada en estos momentos."

■ Hay otro atajo disimulado en Sunset Sands. Cuando compitas en el interior del templo que tiene salidas a derecha e izquierda, continúa recto, coge una caja Nitro y salta por encima del pozo de lava. Aterrizarás sobre una estructura con un gran polígono rojo. Frena rápidamente y para tu Beetle en el polígono. Toca el claxon y un ascensor secreto te bajará a un atajo por el que los adelantarás a todos en un abrir y cerrar de ojos.

■ Los conductores por ordenador de *Beetle Adventure Racing* sí toman atajos, y chocan contra ti, pero todavía son respetuosos con la ley. Una vez hayas abierto el Police Beetle, pulsa en botón C-izquierda para hacer sonar la sirena. Si te acercas a ellos, los otros conductores se harán a un lado y pararán los coches.

TRUCOS PARA 28 JUEGOS

Nuestra subdivisión de tahúres y carteristas se ha ganado el sueldo este mes. Después de colarse por todas las puertas secretas, descubrir todos los atajos y levantarle la camisa a todo bicho viviente, aún han encontrado tiempo para venir a explicárnoslo.

PLAYSTATION

P64 Civilization II
P66 Warzone 2100
P66 Guardian's Crusade
P67 Silent Hill
P67 Rugrats: The Search For Reptar
P67 Gex 3: Deep Cover Gecko
P68 Marvel Superheroes Vs Street Fighter
P68 Oddworld: Abe's Odissey
P68 Resident evil
P68 Rayman
P68 Disney's Hercules
P68 Theme Park
P69 FIFA 99
P69 Rollcage
P70 Bomberman Fantasy Race

PC

P66 Warzone 2100
P68 Oddworld: Abe's Odissey
P68 Resident Evil
P68 Rayman
P68 South Park
P68 Theme Park

NINTENDO 64

P62 Beetle Adventure Racing
P66 Bust-A-Move 3
P68 Extreme GT
P69 Super Smash Brothers
P69 Battletanx

COLOR GAME BOY

P68 Gex: Enter the Gecko
P70 Rugrats

¡EN ACCIÓN!

¿Cómo se te ocurre irte a pasar un par de semanas a la costa y dejarte tu equipo virtual en casa? Date cuenta de la de horas de diversión trucada que te estás perdiendo.

Incluye

P62 Sácale punta a tu motor en *Beetle Adventure Racing*

P67 Infórmate de las mejoras introducidas en *V-Rally*

P68 Otra vuelta de tuercas a tus incunables favoritos

P70 ¿Estarás a la altura de nuestros desafíos?

ISLA DEL INFIERNO



■ En el área que parece un pueblo, hay una casa con una azotea a la derecha. Salta con tu Beetle ladeado y aterriza sobre ella. Da marcha atrás y rompe el cajón Daisy (Margarita) para conseguir los bonus. La trampa del modo View (Visión) estará ahora activada en el menú de opciones, y ofrecerá las visiones Normal, Ojo de pez y Túnel.

■ Al final de la carrera, cuando estás en el pueblo durante la corriente de lava, busca una casa cerca de la línea de Meta. Choca contra ella para conseguir la caja Flower Bonus. Termina la carrera y ahora podrás fijar el tiempo límite para la Beetle Battle en algo entre uno y seis minutos.

■ Gira a la derecha antes de entrar en el complejo "t-rex". Sigue el camino fangoso y gira a la izquierda en el muelle. Utiliza la rampa para aterrizar en la casa/isla en el medio. Entre los escombros encontrarás la caja Flower Bonus. Termina la carrera. A partir de ahora puedes controlar la velocidad de cambio y crecimiento de las Ladybugs.

LAS DUNAS



■ Gira a la izquierda en la primera columna grande en las dunas. Ahora deberías encontrarte en una carretera por la que saltas sobre el montículo de arena y llegas a la parte superior del gran templo. No entres en el templo todavía. En lugar de eso, explora el patio. Deberías encontrar una caja Flower Bonus en un rincón, hacia el extremo de la pantalla. Ahora puedes controlar la potencia de tu freno de mano, seleccionando entre Normal, Alta y Demente.

■ Cuando llegas al pueblo al principio, toma la primera calle a la derecha a través del centro. La caja Flower Bonus está parcialmente escondida detrás de unas cajas.

■ Toma la carretera alternativa a la izquierda y salta por la rampa casi al principio del nivel. Ve abriéndote paso hasta que saltes sobre el suelo blanco y negro. En lugar de subir por la rampa hasta el viraje, gira a la derecha y conduce hacia el rincón del extremo derecho, donde encontrarás la última caja Flower Bonus.

METRO MADNESS



■ En el camino que lleva hacia la carrera ferroviaria, en vez de girar a la izquierda para acercarte al tren, gira a la derecha y sigue la pista hasta llegar a la caja Flower Bonus.

■ Hay unas escaleras que llevan a una caja de dos puntos bonus y el tejado de un edificio. Primero ve a la derecha, después sigue recto y verás un edificio en forma de pirámide. Al borde del camino habrá una caja con cinco puntos, pero en vez de cogerla, asegúrate de llevar suficiente velocidad, salta por la esquina de la derecha y aterrizarás en otro edificio. Sigue recto. Avanza junto a un muro a tu izquierda y ve hacia la izquierda cuando este termine. Sigue recto, y verás la caja Flower Bonus justo antes de un precipicio.

■ En el área con rampas de cemento a ambos lados de la carretera, coge la primera rampa a la derecha, después la siguiente, y, si todo va bien, deberías llegar a un puente cubierto a tu izquierda. Conduce hasta él y conseguirás la última caja Flower Bonus.

BOSQUES ENCANTADOS



■ Coge la ruta alternativa a la derecha, situada inmediatamente después de la ciudad. Llegarás a un booster Nitro y después a una rampa que te lanzará por encima de un pequeño estanque. La primera caja Flower Bonus está suspendida en el aire. Te llevará un poco de tiempo conseguir la velocidad y la orientación necesarias cuando vayas a por esta, así que ten paciencia. Tu velocidad tiene que estar entre 90 y 105.

■ Para conseguir la segunda y última caja Flower Bonus en este nivel, sube hasta la iglesia. Utiliza la rampa para ganar un poco de ventaja y recoger la caja con cinco puntos que está suspendida en la apertura, justo debajo del techo. Cuando salgas por el otro lado, da un giro en forma de U y encontrarás la caja Flower Bonus situada justo al lado del edificio.

ASALTO FINAL



■ **Ánimo, que ya falta menos. Aquí te explicamos cómo hacerte con las dos súper cajas que hay en la Isla del Infierno.**

■ Para conseguir la primera, sigue la carretera hasta llegar al área de la selva. Un poco después de esta sigue el camino de tierra a la derecha y cuando veas un resplandor amarillo, mira a tu derecha. Ahí encontrarás una pequeña choza tropical y una rampa. Justo antes de tomar la rampa, pulsa B y tan pronto como choques contra la casa (que se hace añicos) pulsa C-abajo para parar en la plataforma grisácea. Da la vuelta a tu derecha y deberías ver una caja Flower Bonus roja. Cuando la golpees, oirás "Groovy!" (Súper). Pulsa L para volver a la carretera principal a salvo.

■ Para conseguir la segunda súper caja, entra en la ciudad por el camino de tierra o por la pista principal. Después de dar el primer giro ancho, ve a la derecha mientras saltas la rampa de debajo el arco. Verás una azotea. Aterriza sobre ella, lánzate bruscamente a la derecha y goplea la caja Groovy. Presiona otra vez L para llegar rápidamente a la pista principal.

EN ACCIÓN

EL DESAFÍO

NINTENDO 64

Y el Beetle continúa...

■ **¿Te imaginas ser un experto en *Beetle*? Es cuestión de mucha, mucha práctica. El aliciente es que, a diferencia de otros juegos de conducción, Beetle Adventure Racing sabe hacerte justicia, recompensa la habilidad y castiga las distracciones.**

■ Vence el Campeonato Experto y completa Metro Madness para conseguir el Beetle súper rápido multicolor.

■ Vence el Campeonato Estándar y se te abrirá un nuevo modo Bonus.

■ Vence Wicked Woods para hacerte con el coche más rápido del juego: el Police Beetle.



AÚN HAY MÁS

■ Abrumador, ¿no crees? Este juego es una chistera llena de conejos. Antes de despedirnos, un truco final. Ve al modo para un jugador, selecciona "Championship" (Campeonato), compite en Coventry Cove y encuentra el atajo con el granero y dos montones de heno. Dirígete hacia el montón más cercano a la carretera y golpea una de las súper cajas Groovy. Termina la carrera y después ve al modo de opciones; ahora encontrarás una opción llamada Cheats (Trampas). Que te diviertas.



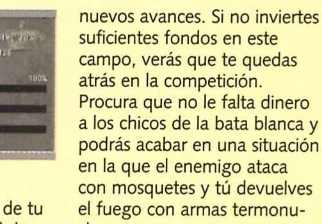
CÓMO GANARTE EL AMOR DE TUS SÚBDITOS EN CIVILIZATION II

Formato: PlayStation | Editor: Activision | Desarrollador: Firaxis | Precio: 8.990 |Jugadores: 1 | ★★★★

■ Mientras ya hace siglos que Civilization II está en el mercado para PC, la recién lanzada versión para PlayStation ha acercado la construcción del imperio a toda una nueva generación de entusiastas del joypad. Asegúrate de que le sacas el máximo partido.

ESTABILÍZATE

■ Todo el dinero que ingresa tu tribu se divide en tres partidas: Economía, Investigación y Lujos. Las tres son importantes por diferentes razones, y organizarlas de manera efectiva es lo que marcará la diferencia entre ganar y perder.



Economía
Lo que decide la fuerza de tu economía es la cantidad de oro que tengas en los fondos. Con el vil metal podrás hacer frente a los gastos de mantenimiento de las estructuras y, en casos de emergencia, puedes dedicar un porcentaje a obras urgentes. También puede serte útil para sobornar a diplomáticos y espías.

Investigación
La investigación es lo que determina la velocidad de tus científicos en la realización de nuevos avances. Si no inviertes suficientes fondos en este campo, verás que te quedas atrás en la competición. Procura que no le falta dinero a los chicos de la bata blanca y podrás acabar en una situación en la que el enemigo ataca con mosquetes y tú devuelves el fuego con armas termonucleares.

Lujos
Los lujos sólo tienen importancia cuando la partida está muy avanzada, e incluso entonces únicamente deberían ser alterados por un líder experimentado. Cuanto más alta sea la Tarifa de Lujos, más Lujos serán manejados en tus ciudades. Pasa como en la vida, el Lujo es un eficaz recurso que te permite hacer felices a personas que no lo eran.

"CÓMO PROGRESAR"

■ Cuando se trata de adelantar a tus rivales, casi todo depende de la cantidad de Avances que seas capaz de acumular. Como pasa con las Siete Maravillas, algunos son más importantes que otros, así que aquí tienes una rápida lista de lo que deberías investigar primero:

Monarquía
Permite: el gobierno del mismo nombre.
Efecto: deberías ir a por ella tan pronto como puedas ya que incrementa la cantidad de comida que puedes producir.

Filosofía
Permite: da un Avance extra a la primera tribu que sea capaz de descubrirla.
Efecto: siempre es muy útil conseguirla antes que los demás, ya que no sólo posibilita otros avances más útiles, significa también que puedes conseguir uno enseguida.

Sanidad
Permite: sistema de alcantarillado, que a su vez permite que las ciudades crezcan más allá del tamaño 12.
Efecto: si tu población está creciendo rápidamente esto se convierte en esencial para aprovechar al máximo los excesos de comida.

Explosivos
Permite: Ingenieros
Efecto: los Ingenieros son un tipo de indígenas mucho más manejable y eficaz que los Pobladores.

Vía férrea
Permite: la construcción de vías férreas.
Efecto: los trenes incrementan la producción de recursos y eliminan todos los costes de movimiento.

Automóvil
Permite: construir una autopista para el tráfico militar
Efecto: es muy útil ya que una vez empieces a construir buques de guerra, obtendrás el control del océano.

Espionaje
Permite: formar la unidad llamada Espía
Efecto: el Espía es la unidad militar más importante ya que puede llevar a cabo muchas tareas diferentes.

Guerra Móvil
Permite: disponer de la Armadura
Efecto: la Armadura, junto con los Tanques, es la unidad más completa. Diez para el ataque, cinco para la defensa y tres veloces son perfectas para todas las situaciones.

ES FÁCIL CUANDO SABES HACERLO





■ La construcción de un imperio puede ser un proceso complejo, así que es mejor desarrollar un repertorio de tácticas infalibles y decisivas que te ayuden a dar una sólida base a tus ansias de poder y gloria. Estos consejos harán de ti un emperador de primer orden:

Debilita a las fuerzas enemigas
Toma una unidad defensiva de elite, como por ejemplo las Tropas Alpinas o la Infantería Mecanizada, e instálala en un punto de fácil defensa (una colina o algo así) en las inmediaciones de la base enemiga. Tu oponente intentará destruir la unidad, debilitando así sus propias defensas en el proceso. Haciendo esto puedes impedir que una ciudad aumente sus defensas.

Planes de batalla
Antes de emprender una guerra, asegúrate de que tienes suficiente dinero. El dinero puede ser vital para reclutar unidades de refuerzo o sobornar unidades enemigas para que deserten en tu favor. Asegúrate también de tener un gobierno estable, preferiblemente Monarquía o Comunismo (ya ves), porque si tienes una Democracia pasarás un mal rato.

Cuando te decidas a avanzar hacia tu ciudad objetivo, no envíes a una de tus unidades directamente a la acción. Primero intenta situar una unidad defensiva en una montaña o en una posición de privilegio y después traslada una unidad ofensiva fuerte hacia ese punto. De esta manera podrás proteger a tu fuerza de ataque de sufrir un contraataque enemigo.

Orden de construcción
Puedes hacer muchas mejoras en tu ciudad, y (aunque todas cumplan un propósito útil en un momento u otro) existe una forma ideal que hacer las cosas que garantiza el máximo crecimiento.

Cuando decidas que es el momento de construir una nueva ciudad, llévate una unidad defensiva de otra ciudad ya existente. Entonces construye lo siguiente, pero acuérdate de suprimir el Granero una vez estés en posición de construir la Pirámide:

Pobladores
Granero
Mercado
Biblioteca
Templo
Acueducto

A partir de este momento, lo que construyas dependerá de las circunstancias, pero empieza así todas las ciudades. Recuerda que siempre deberías intentar tener un mínimo de dos Pobladores o Ingenieros en cada ciudad.

VIDA MARAVILLOSA

■ Hay muchísimas Maravillas (Wonders) disponibles a lo largo de *Civilisation II*, y vale la pena probar los efectos de todas. Suelen ser milagrillos de andar por casa que te ayudan a resolver problemas puntuales, pero algunas resultan de una gran espectacularidad y eficacia. Aquí tienes un resumen:



CHAPUCILLAS

■ Curiosidades a las que vale la pena echar una ojeada, pero que dejan mucho que desear en el terreno de la milagrería y el espectáculo sobrenatural.

El Viaje de Magallanes

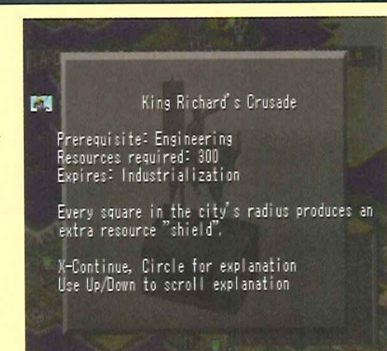
Te permite alejar tus barcos en un lapso de tiempo menor al habitual, de manera que pasan menos tiempo en áreas peligrosas. Te da dos puntos de Movimiento extra para todas las unidades navales, y los efectos no acaban nunca.

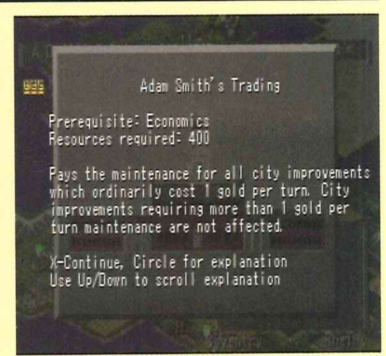
Compañía Comercial de Adam Smith

En verdad una Maravilla, en el sentido que te permite cambiar tu tipo impositivo y destinar más dinero a la investigación, muy útil en las etapas intermedias. Esto financia el mantenimiento de todas las mejoras, que normalmente te costarían un Oro.

La Cruzada del Rey Ricardo

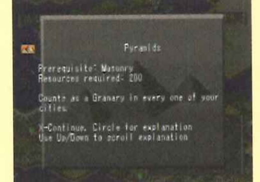
Muy útil si quieres construir Unidades rápidamente. Su efecto es añadir un Escudo a cada plaza en uso en el radio de la ciudad.





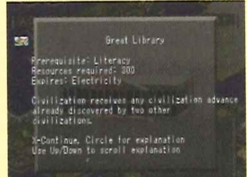
RECURSOS DE LUJO

■ Si no construyes estás Maravillas perderás el juego, así que aplícate el cuento y pon a tu gente manos a la obra.



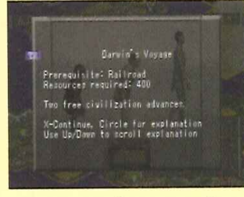
Pirámide

Equivale a tener un Granero en cada una de tus ciudades y su efecto nunca acaba. Construir un Granero puede sonar aburrido, pero es muy útil ya que cualquier ciudad enemiga que tomes siempre tendrá el suyo, que puedes vender después.



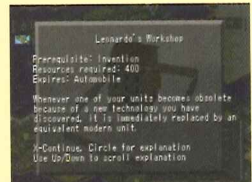
Gran Biblioteca

Es el tipo de herrasmienta que te permite contrarrestar los avances de otras civilizaciones. El peso de la cultura.



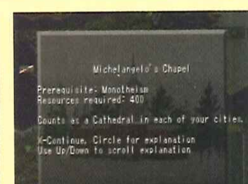
El Viaje de Darwin

Si lo produces te facilitará dos Avances gratis, pero para sacarle el máximo partido espérate a descubrir algo y construye el Viaje de Darwin en tu próxima ronda.



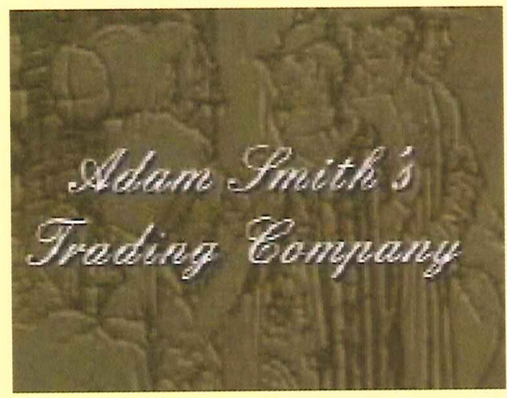
El Taller de Leonardo

Utilízalo, y todas las unidades que hayan quedado obsoletas mejorarán, sin ningún cargo. Uno de los Avances más importantes del juego, ya que también cambia a los Pobladores por Ingenieros.



La Capilla de Miguel Ángel

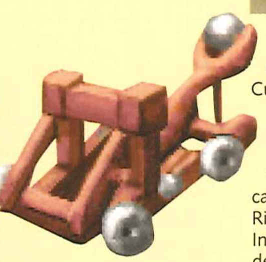
Cuenta como una Catedral en todas tus ciudades y es muy útil si aspiras a una Democracia. Mantiene a más gente contenta y te permite distribuir más Lujos.





DIPLOMARCIA

■ Los diplomáticos y los espías son una parte vital del juego. Cumplen variadas y diferentes funciones.



Establecer embajadas

Cuando compartes una embajada con otra tribu, tus arteros compinches te permiten ver desde dentro las ciudades rivales, calcular el alcance de su Riqueza, fuerza militar e Investigación. Una especie de CESID, aunque tal vez un poco más eficaz.



Robar tecnologías

Si una tribu rival tiene un Avance que a ti te falta, puedes enviarle a un Diplomático o a un Espía para que lo robe. Si tu rival te lleva más de un Avance de ventaja, un Diplomático cogerá uno al azar, pero si quieres uno específico, tendrás que utilizar un Espía.



Destruir las mejoras

Los Diplomáticos y los Espías son tus chicos si lo que quieres es fastidiárselo todo a tus enemigos. Como ocurre con el robo de tecnología, los Diplomáticos destruyen una mejora al azar, pero con un Espía puedes elegir el blanco. Especialmente útil para destruir las murallas de la ciudad.



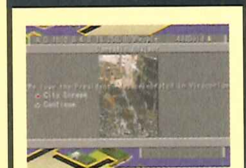
Incitar una revuelta

Si tienes mucho dinero, puedes ahorrarte una guerra masiva incitando a los ciudadanos de una ciudad rival a rebelarse y desertar a tu favor. Para hacerlo, envía una delegación de emisarios cargados de hora para comprar a la población. Si quieres evitar un incidente internacional en tiempos de paz tendrás que pagar el doble.

Colocar un dispositivo nuclear

Si no te quieres arriesgar a destruir las murallas de tus oponentes, puedes colocarles un dispositivo nuclear con cuidado. Este se adelanta a cualquier defensa SDI que puedan tener, destruye todas sus tropas y te permite una toma del poder fácil. El único inconveniente es que la población de tu ciudad disminuirá a la mitad. ¡Uy!

EXPANSIÓN RÁPIDA



■ Si quieres aumentar la natalidad, hay una técnica muy efectiva pero también muy difícil. Asegúrate de que no dependes de la ley marcial y de que has construido tantos edificios de los que incrementan la felicidad como puedas, es decir, Templos, Coliseos y Catedrales. Asegúrate también de que has hecho todo lo posible para aumentar los Lujos creando Mercados, Bancos y Bolsas. Después cambia tu tipo impositivo de manera que tus totales sean: tres para Impuestos, cuatro para Ciencia y tres para Lujos. Entonces cambia tu gobierno a Democracia, ya que bajo una Democracia cada ciudad crece un punto cada turno, lo que puede llevar a que pase del tamaño tres al trece en diez turnos, siempre que haya suficiente comida. También recibirás cantidades masivas de dinero ya que la Democracia es ideal para potenciar el comercio.

CÓMO SER EL MEJOR ESTRATEGA DEL MUNDO EN...

WARZONE 2100

Hatajos diversos para ser un número uno

■ ¿Has perdido la brújula? ¿No encuentras tu norte en este laberinto de campañas y facciones rivales? Ningún problema, sigue nuestros pasos. No olvides ir dejando caer miguitas de pan.

■ Enséñales quién manda aquí. Ve a por todas.

CAMPAÑA

Arizona 1: Invasores Scavenger

Estás en el principio del juego, o sea que aprovecha para acostumbrarte a los controles antes de meterte de lleno en él. Empieza por construir una base con un poco de todo: un cuartel general en condiciones, un centro de investigación, un generador de energía y una fábrica. Busca y destruye todas las bases y unidades Scavenger. Haz buen uso de todos los recursos energéticos existentes, y consigue los cuatro artefactos.

Arizona 2: Detección del resurgimiento energético

Defiende la base contra los ataques de los Scavenger. Dirígete hacia el sur y destruye todas las bases y unidades Scavenger. Llévate los cuatro artefactos. Ve directamente a Arizona 3.

Arizona 3: Localiza y recupera los artefactos

Busca una máquina llamada Power Module y utilízala para mejorar tu central de generación de energía. Carga el transporte, intérnate en territorio Scavenger para encontrar el artefacto que necesitas y dirige todas tus fuerzas a la zona de aterrizaje para que puedan ser recogidas.

Arizona 4: Investiga la estructura

Protege la zona de aterrizaje contra los ataques de los enemigos, utilizando los refuerzos que creas necesarios. Rastrea el antiguo centro de investigación y la base Scavenger y encuentra los dos artefactos.

Arizona 5: Detección de señales codificadas

Carga el vehículo de transporte con una fuerza de reconocimiento. Asegúrate de que la zona de aterrizaje esté a salvo, entonces rastrea el mapa en busca de bases enemigas. Habrá refuerzos a tu disposición una vez hayas descubierto una base enemiga. Recoge los cuatro artefactos y destruye todas las unidades y estructuras Paradigm.

Arizona 6: Ataque enemigo

Defiende la base contra los ataques enemigos. Desplázate hacia el este y destruye todas las instalaciones y unidades Scavenger. Hay cuatro artefactos escondidos en algún lugar de dichas instalaciones. Cierra las áreas a medida que avanzas y ten cuidado que el enemigo no se apodere de recursos energéticos vitales. Destruye las defensas que verás alrededor de las zonas de aterrizaje enemigas para evitar que aterricen más transportes del ejército rival.

Arizona 7: Establece una cabeza de puente

Consolida la región indicada mediante la construcción de cualquier estructura. Asegúrate de tener al menos cuatro torres de defensa bien colocadas. Prosigue tu defensa contra transportes enemigos que se acerquen. Busca y destruye las unidades enemigas, manteniéndote alerta por si hay emboscadas.

Arizona 8: Detección de las retransmisiones enemigas

Carga el transporte con una fuerza de reconocimiento bien armada para poder enfrentarte a la nueva base Paradigm. Una vez te hayan visto, ve a la zona de aterrizaje número 2 y protégela. Llegarán refuerzos. Destruye todas las unidades e instalaciones Paradigm, recupera los tres artefactos, y vuelve a la zona de aterrizaje número 2 para que seas recogido. Una vez hecho esto puedes dirigirte a Arizona 9.

Arizona 9: El punto de contacto

Carga el transporte y, una vez aterrices, protege la zona de aterrizaje. Busca y destruye la nueva base Paradigm junto con sus fuerzas. Recupera los cuatro artefactos. Estate al tanto del aterrizaje de transportes enemigos.

Arizona 10: Contraataque

New Paradigm llevará fuerzas mayores que atacarán tu base. Busca dichas fuerzas enemigas y cárgatelas a todas.

Arizona 11: Nuevos objetivos

No dejes que New Paradigm recupere el artefacto que busca en esta zona. Cuando recibas las siguientes órdenes actúa con rapidez, ya que si no se escaparán. Destruye todas las fuerzas de Paradigm y recupera el artefacto.

Arizona 12: Retransmisión

Destruye las instalaciones grandes de New Paradigm y recupera los tres artefactos. Cierra las áreas a medida que avanzas para sacar el máximo rendimiento a las nuevas tecnologías. ¿Verdad que no parece tan difícil?

CAMPAÑA 3

Rockies 1: Construye una avanzadilla

Construye una nueva base para poder albergar a los refuerzos. Asegúrate de que haces el mejor uso posible de los recursos energéticos que hay a tu disposición. Cárgate las fuerzas e instalaciones Nexus y llévate los dos artefactos que contienen.

Rockies 2: Lanza las coordenadas del emplazamiento

Carga el transporte y protege la zona de aterrizaje. Existen refuerzos en caso de que los necesitaras. Construye raíles hasta los misiles y destrúyelos antes de que tengan la oportunidad de entrar en funcionamiento. Escápate al valle antes de que la ojiva explote.

Rockies 3: Comité de recepción

La conexión con las tropas aliadas de las que te has ido alejando se cortará. El Gamma en el norte está infectado por Nexus. Destruye todas las fuerzas e instalaciones Nexus y Gamma. Recoge los cinco artefactos y huye.

Rockies 4: Refuerzos del equipo Alpha

Dirígete rumbo al sur hasta las coordenadas del equipo Alpha. Llama a los refuerzos si los necesitas. Se recomienda aquí unidades antiaéreas. Una vez hayas contactado con el equipo Alpha reconduce tus fuerzas hasta la zona de aterrizaje.

Rockies 5: NEXUS toma el poder

Cuidado con Nexus, que empezará a apoderarse de tus unidades y estructuras. Para evitar que siga propagándose la infección, invierte una gran cantidad de investigación en los circuitos de resistencia. Reconstruye muchas estructuras nuevas para suplantar las infectadas por Nexus. Elimina las fuerzas y estructuras Nexus y finaliza la misión.

Rockies 6: El equipo Beta número 2 se encuentra con el equipo Gamma

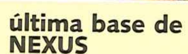
Utiliza las bases de Gamma para llevar el equipo de la Misión 2 a salvo a la base Gamma. Ahora estarás en una situación en la que puedes utilizar las bases Home y Gamma para erradicar todas las fuerzas e instalaciones Nexus. Llévate los cuatro artefactos.

Rockies 7: Fuego caído del cielo

Evacua la base Home hacia la base Gamma. Mantén los ojos abiertos por si vienen ataques de los LasSat por el norte. Dirígete hacia el sur y captura las rampas de lanzamiento de misiles que encontrarás en el interior del territorio Nexus. Recupera los tres artefactos que se encuentran en las inmediaciones de la rampa de lanzamientos.



■ Cuando las cosas se ponen feas aparecen los tanques.



Rockies 8: Contraataques NEXUS

Tu misión aquí es encontrar al infiltrado de Nexus. Ten en cuenta que Nexus ha estado bloqueando los informes secretos que son esenciales para el éxito del proyecto.

Rockies 9: Ataca la última base de NEXUS

Establece una nueva base cerca del lugar donde están las rampas de lanzamiento de los misiles. Una vez construida, carga el transporte con una fuerza de ataque. Al aterrizar protege la zona de aterrizaje. Llama por los refuerzos que necesites. Sal en busca de la base central de Nexus. Destruye el cuartel general y instalaciones contiguas de Nexus. Llévate los tres artefactos si puedes, y ya está. Has completado el juego.

NINTENDO 64

BUST-A-MOVE 3

■ Aquí tienes la manera de conseguir un bonus extra: Cuando alcances la pantalla de los créditos, pulsa B, izquierda, derecha y B. Sencillo, ¿verdad?

PLAYSTATION

GUARDIAN'S CRUSADE



■ El conjuro que hará de ti una persona nueva.

■ En primer lugar, necesitarás los juguetes vivientes Legend y Peacemaker. Para hacerte con Legend, vuelve a Dr Zeppeto con los 68 juguetes vivientes. Él te dará Legend y después desaparecerá. A continuación regresa a Orgo y pasa la noche en tu casa. Cuando te despiertes, Nahani te hablará de un montón de chatarra que ella y Knight encontraron en la playa. Saldrá Mr O'Neal y te hablará del juguete viviente Peacemaker, y Nahari se dará cuenta de que la chatarra era en realidad el extraño artefacto homínido del que hablàis. Cuando Nahani te pregunte si quieres saber algo, di que sí. Ahora lleva los nuevos juguetes vivientes a un monstruo poderoso como Xisan, y utiliza primero a Legend y después a Peacemaker. Si Legend sobrevive lanzará el hechizo de Legend Lt. Después te curarás del todo y el enemigo se quedará con sólo un punto.

PLAYSTATION

CÓMO ACABAR POR FIN... SILENT HILL

La manera más rápida de convertirte en el rey de la colina.



■ **Es un reto difícil llegar a lo más alto, pero aquí te damos algunos trucos que te facilitarán las cosas.**

■ Durante el juego, pulsa Select para que aparezca la pantalla de los ítems, entonces ve a las opciones. Cuando estés ahí, pulsa L1, R1, L2 y R2 al mismo tiempo. Aparecerá un pequeño menú que permite cambiar el color de la sangre e invertir algunos de los controles.

■ En la última etapa Alessa utilizará relámpagos contra ti. Para evitar este ataque pulsa adelante, izquierda o derecha y vete corriendo. Harry se pondrá a correr en círculos. Después de dos o tres puedes parar y empezar a disparar contra Alessa. Cuando se disponga a darte otra ración de relámpagos, deja de disparar y vuelve a correr.

■ Para encontrar el medallón de oro dirígete hacia la escuela. Cuando te encuentres en el aula con la estatua de la mano del viejo dirígete a la habitación que hay en dirección norte y llévate los productos químicos. Vuelve a la estatua y utiliza dichos productos. Recoge el medallón y colócalo en la torre del reloj.

■ Para conseguir el medallón de plata, el de oro tiene que estar colocado en la torre del reloj. Ve hasta la escuela. Cuando llegues al aula con el piano pulsa las teclas siguientes siguiendo el mismo orden: tercera (blanca), décima (blanca), onceava (negra), octava (blanca) y segunda (negra). Ninguna de estas teclas suena.

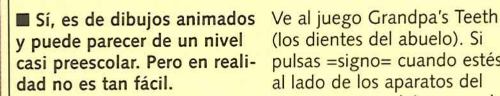
■ En la habitación con los signos del zodíaco pulsa el dígito que concuerde con el número de partes que tiene (de izquierda a derecha: sagitario: seis, tauro: cuatro, géminі: ocho). Si quieres tres bebidas restauradoras de salud, las hallarás en la máquina de bebidas estropeada de la primera planta del hospital.



PLAYSTATION

CÓMO INFLARSE A PUNTOS EXTRA EN... RUGRATS: THE SEARCH FOR REPTAR

A partir de ahora sí que te parecerá un juego de niños.



■ **Sí, es de dibujos animados y puede parecer de un nivel casi preescolar. Pero en realidad no es tan fácil.**

■ Mientras juegas al minigolf mantén apretado el botón de andar. La línea que sirve para apuntar se moverá más despacio de lo normal, facilitándote así la puntería.
Cuando estés dentro de la casa, sube la escalera hasta el final y asegúrate de que estás orientado hacia abajo. Ahora puedes saltar toda la escalera sin hacerte daño.

Ve al juego Grandpa's Teeth (los dientes del abuelo). Si pulsas =signo= cuando estés al lado de los aparatos del parque, se pondrá en marcha una película de *Rugrats*.

■ Puedes jugar con el perro Spike al juego de lanzar la pelota e ir a recogerla. Se puede hacer si tienes la pelota pequeña, el hueso o el palo.

■ Para conseguir los chocolates Reptar ve al sótano y mira a la derecha del ordenador. Cuando estén por el octavo agujero de la montaña Ice Cream, ve al otro lado de la pirámide y busca. Encontrarás muchas chocolatinas Reptar y la momificada madre de Mr Friend.

■ Hay un atajo secreto en Incident Isle 7. Cuando llegues a las plantas verás tres globos atados juntos. Choca contra ellos y pulsa =Signo= . Esto te llevará al centro de la tabla.

¡YO LO HICE! ¡EN ACCIÓN!

PLAYSTATION

V-RALLY

El mánager de producción de V-Rally recuerda con nostalgia cómo fue creado el juego.

La versión para PlayStation de *V-Rally* parece condenada al éxito. Uno de sus creadores, Michael Pattison, nos recuerda que no todo fueron alegrías en el proceso de desarrollo de este estupendo juego.

Q Michael, ¿qué parte del juego os exigió más esfuerzo más esfuerzo?
A Se ha hablado mucho de lo difícil que es pilotar el coche. Pero hay que decir, contrariamente a la opinión general, que *V-Rally* es el único juego de la PlayStation que te ofrece una simulación muy acertada de cómo se conducen los coches reales. De hecho, en este sentido supera a *Gran Turismo* y *Colin McRae*. Claro que desde la óptica de la jugabilidad no siempre el manejo más realista es el mejor manejo posible. Tengo que admitir que soy de los que prefieren menos realismo y más jugabilidad.

Q Manejo aparte, ¿qué aspectos de *V-Rally* te gustaría destacar?
A El paisaje de las diferentes etapas no ha recibido la atención que se merecía. Dedicamos mucho esfuerzo a conseguir que el paisaje fuera lo más detallado y coherente posible. La próxima vez que juguéis fijaos en la gran cantidad y variedad de árboles y flores que hay a los lados de la carretera.

Q ¿Qué distingue a este juego de los otros del mismo género?
A Una de las cosas que tuvimos en cuenta cuando nos sentamos a *diseñar V-Rally*, fue el hecho de que la mayoría de juegos de carreras eran muy superficiales y tenían un número muy reducido de pistas. La experiencia que tenía era en el campo de los juegos de plataformas y aventuras, en los que se trata de ir encontrando cosas. Y esto es lo que me decidió a darle una faceta exploradora a *V-Rally*.

Q ¿Qué mejorarías del juego si tuvieras la oportunidad?
A Hubiera estado bien poder añadir un modo para cuatro jugadores con enlace, y también un generador de pistas. Pero, como pasa a menudo, perdimos la carrera contrarreloj. También hubiera estado bien poder dedicar más tiempo a la cuestión del equilibrio entre jugabilidad y realismo.

PLAYSTATION

GEX 3: DEEP COVER GECKO

■ **Para abrir la cámara en el Mission Control, consigue los cuatro objetos que sirven de llave. Los encontrarás en el nivel secreto. A partir de aquí puedes teclear los siguientes códigos:**



cuadrado, x, círculo, circulo, triángulo, cuadrado
Diez vidas
triángulo, círculo, estrella, cuadrado, cuadrado, x
Una vida
cuadrado, estrella, triángulo, cuadrado, triángulo, diamante
Invencibilidad
cuadrado, x, triángulo, cuadrado, estrella, estrella
Juega como Alfred
cuadrado, diamante, cuadrado, cuadrado, triángulo, diamante
Juega como Cuz
cuadrado, estrella, estrella, cuadrado, triángulo, triángulo
Juega como Rex
círculo, triángulo, cuadrado, estrella, diamante, estrella
Vídeo Gex uno
diamante, estrella, cuadrado, x, triángulo, círculo
Vídeo Gex dos



■ Para acabar con Evil Santa, espera a que lance un regalo. Ponte a la derecha o izquierda de dicho regalo volante y devuélveselo mediante un buen golpe. Repite esta acción tres veces. Para conseguir un par de Remotes (potenciadores) en Mission Control, ve al Wreck Room, cárgate a todos los obstáculos y obtendrás el primero. Sube la montaña a la izquierda del televisor, que te llevará a The Pole, donde estará el segundo.

PLAYSTATION



MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

■Encuentra los personajes secretos (aunque poco) en MS Vs. SF

■ En la pantalla de menú principal, rápidamente debes apretar L1,+, Left, @ para que te salga un menú de trucos. Si quieres ser un Spiderman con armadura, selecciona al arácnido de las mallas en el menú de personajes y luego presiona Select conjuntamemnte con cualquier otro botón. Para ser Evil Sakira, selecciona Hulk y luego sigue el mismo procedimiento de antes. Para convertirte y jugar como Grey Hulk, elige a Evil Sakira y pide a Hulk como compañero. Finalmente, si quieres ser Mech Zangief, Mephisto, Shadow o US Agent, selecciona Blackheart, Omega Red, Dhalism o Bison en la pantalla de selección de personajes y presiona Select junto a cualquier otro botón.



CLASSIC TIPS

¡EN ACCIÓN!

No te des por vencido y recupera esas antiguallas cubiertas de polvo. Seguro que te perdiste algunos trucos, así que vuelve a cogerlos y dales un nuevo meneo.



NINTENDO 64

EXTREME GT

■ Las motos secretas se desbloquean usando las siguientes contraseñas:

868QCMH3H9HT	Venom bike
55Hz1MH3H9H1	Wasp Superbike
W7LRGCQ9DP5	Spectre Superbike

■ ¿También quieres hacer trampas? Vale, ahí van las contraseñas:

MISPLACE	Para sacar un motor de un coche
SPIRAL	Pantalla en espirales
SPYEYE	Ojo espía (visión por encima de la cabeza)
XXX	Carrera rápida
ROCK	Fuerte como una roca



PLAYSTATION PC

ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY

■ En el juego para PC, en la pantalla principal presiona Shift, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba en los cursores para así seleccionar tú nivel. Alternativamente, presiona Shift y selecciona Arriiba, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha + Izquierda, Derecha y Abajo de nuevo en la pantalla principal para así seleccionar una película.

■ Para soltar un gran pedo de gas verde en la PlayStation, presiona R1, Arriba, Izquierda, Derecha, ⊡, ◎, ⊗ mientras juegas. Para elegir tu nivel presiona R1, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha ⊡, ◎, ⊡, ⊛, ◎, ⊡ Derecha, Izquierda en el menú principal.



PLAYSTATION PC

THEME PARK

■ Para conseguir acceso instantáneo a todas las tiendas y atracciones en la versión para PlayStation configura tu apodo como BOVINE. Conseguirás dinero apretando a la vez ⊡, ⊗, ◎. Para acceder al God Park, tu apodo debe ser BUD. Luego, cuando la pantalla de Park Select aparece, presiona ⊡. Este truco te permitirá entrar en un parque en el que puedes subir a tu antojo el precio de la concesiones, los juegos y la entrada.

■ Este es un pequeño truco válido para ambos sistemas. Coloca el poste de venta de refrescos tan cerca del de fritos como puedas. Baja el precio de las patatas y espera un poco. Cada cinco minutos sube el de los refrescos. Rápidamente, la gente se peleará por las patatas baratas, se hincharán, les entrará sed y se irán a consumir refrescos como posesos.

PLAYSTATION PC

RAYMAN

■ Para conseguir un Rayman bien grande en la versión Playstation, lo único que tienes que hacer es presionar L1, L2, R1 y R2 después de que aparezca el logo de UbiSoft. Mantén los botones presionados hasta que aparezca la animación en el muro de ladrillos. Sigue presionando y dale al Start. ¿Te sangran los dedos? No importa, sigue presionando (Start también, ¿eh?) hasta que la pantalla se ponga negra.

■ Cuando has perdido a tu último hombre y sólo te quedan dos o menos opociones de continuar, presiona Up, Down, Right, Left para conseguir diez opciones más de continuar el juego.

■ Para tener un poder total y 99 vidas dale a la pausa y presiona R1, R2 y L2. Mientras los tienes presionados haz lo propio con ◎, Right, ⊡, Left y ◎.

■ En la versión para PC intenta teclear lo siguiente. Cuando introduzcas numeros no utilices los números con cursor.

TRJ8P	99 vidas
EN5GOL2G	Todos los poderes
B76B708	Extra Breakout
86E40G91	Diez Tings extra
2X2RMFMF	Puños de oro
O8FEH	Salto de nivel
KOM0OGDK	Recuperar la salud

PLAYSTATION

DISNEY'S HERCULES

■ Para vencer al jefe de los centauros, cabalga sobre él cinco veces hasta que se maree, luega pégale un mega puñetazo en la cara

■ En el primer nivel encontrarás algunos muñecos que golpear. Salta sobre el árbol del que cuelgan, luego vuelve a saltar y utiliza los imanes saltando, presionando down y golpeando. Phil te elevará más alto para que puedas alcanzar las monedas y vidas extra.

■ Con estas contraseñas accedes a los siguientes niveles:

Hero's Gauntlet	Hydra, Medusa, Shield, Medusa
Centaur's Forest	Centaur, Herc's head, Minotaur, Ancher

PC

SOUTH PARK

■ Para acceder al modo para cabezones, ve al menú de opciones y haz click en la esquina inferior izquierda, luego teclea EGOTRIP. Esto sólo funcionará en el modo de un jugador. Para conseguir vidas infinitas empieza el juego, presiona Esc y haz un click en opciones, luego otro en la esquina inferior izquierda de la pantalla y teclea BEEFCAKE para conseguir vidas ilimitadas. Para tener energía infinita teclea SWEET en vez de BEEFCAKE.



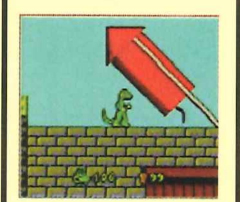
PLAYSTATION PC

RESIDENT EVIL

■ Si le echas un vistazo a la mesa de billar del salón de la casa de invitados verás que las bolas tienen los números 12, 6, 3, 9 y que hay un reloj al final de la mesa junto a dos tacos. Esto representa un reloj, las bolas son los números y los tacos las agujas. En el argumento de Jill se leen las 3:45, en el de Chris las 2:15. Sabiendo esto te será más fácil abrir la puerta con la cerradura codificada. Con Jill debes teclear 3, 4 y 5 y la puerta se abrirá, con Chris 2, 1 y 5.

GAMEBOY

GEX: ENTER THE GECKO



■ Doma el geko en la mitad de tiempo con estas perlas de sabiduría.

■ Para conseguir 255 vidas (cuando sólo te queda una), entra en un nivel que tiene un hoyo sin fondo (uno de ellos es el Scream TV: Smallraiser). Déjate caer por el agujero y cuando Gex se arrodilla para morir, sal con el Start . Perfecto, ahora no tienes ninguna vida. Repita la operación y, ala, ya tienes 255. El problema es que ahora deberás encontrar un nuevo control remoto rojo antes de poder conseguir una nueva clave de acceso.

Para encender o apagar la Mona Lisa ves a la caja de libros que hay al lado de la puerta en el primer nivel. Haz el Tail Attack sobre los libros y la caja se replegará. Cierra el tope, luego supersalta hasta la Mona Lisa y ahí conseguirás un menú de opciones.

PLAYSTATION

CÓMO HACERLE UN TÚNEL AL...

FIFA 99

¿Ronaldo? Un calvo sin dentista. Tú tienes mucho más talento.



■ Todos los equipos, todas las ligas y copas, una pesadilla si vas justito de talento. Lee esto y haz que los 15.000 de tu cláusula de rescisión sean una ganga.

■ La primera vez que juegas te das cuenta de que falta Ronaldo. ¿Dónde se ha ido? ¿Al Carnavel de Río? ¿Al Up&Down de Barcelona?. De hecho, está en el Inter De Milán o en un suplente de la selección brasileña llamado A Calcio. Cambia su nombre en el Player Edit y ponlo en el once titular de Brasil o en el del Inter de Milan como delantero pero algo escorado a la banda derecha. No olvides guardarlo en la memory card.

■ Si intentas un tiro desde lejos, haz que el portero la envíe a corner presionando rápidamente R2 o L2.

■ Con el botón R2 a ti no te hace un tackle ni Simeone. Si, por el contrario, lo tuyo es la patada intenta evitar lesionar con el //Square// te pueden expulsar, así que para violencia segura utiliza el //circle//.

■ R1 normalmente su utiliza para realizar pases en profundidad, pero también puedes disparar a portería con él y, además, su precisión es mayor el //x//. Cuando afrontas un uno contra uno con el portero, presiona R1 y una dirección y entrará en la portería mansa.

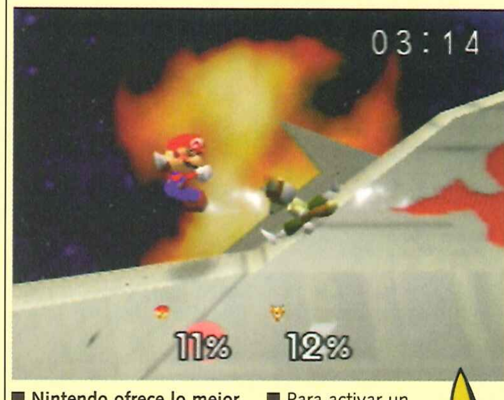
■ Los corners son tu mejor oporttunidad de marcar. Rota la visión presionando R1, luego dale a //x// para recolocar jugadores hasta que coloques a tu goleador en la posición deseada, luego intenta hacer la bicicleta. Normalmente funciona.

NINTENDO 64

CÓMO COMO DARLE UNA COLLEJA AL...

SUPER SMASH BROTHERS

Roba vidas, desbloquea trucos y ponte guapo.



■ Nintendo ofrece lo mejor en un juego de lucha entre un Link de Zelda y el gran Mario. Aquí está tu oportunidad de enseñarles a estos monos mecánicos quien manda.

■ Si pierdes jugando a la opción de varios jugadores y tu compañero tiene todavía una o más vidas, le puedes pillar una presionando A, B, Z y Start. Te recomendamos pedirlas primero.

■ Para activar un menú que te permiter hacer maravillas con las opciones para más de un jugador, ve a modo Vs, elige tres jugadores y tu personaje favorito. Juega en el modo Stock y asigna diez vidas. Cambia los handicaps del ordenador a cinco. Juega y gana. Vuelve al menú Vs. , luego a Items. Puedes elegir cuáles se mostrarán y con qué frecuencia.

■ Un poco tonto éste. Puedes cambiar tus ropas dándole a los cuatro botones C a la vez en la pantalla de elección de personaje. Esto, mola, ¿no?.



NINTENDO 64

BATTLETANX







■ Si quieres impresionar a los Lords de la Reina que se pasean por este post-apocalíptico futuro de Battletanx, ahí va lo que debes hacer...

■ Para ser Goliathtanx presiona C-Up. Para descarrilar y así poder ir donde quieras dale al C-Down. Esto siempre funciona cuando tienes un Goliathtanx a tu lado. El problema es que una vez descarrilado no puedes volcera situarlo en las vías.

■ En el nivel para más de un jugador de Area 51 hay un OVNI. Si le disparas te sale una luz giratoria. Entre las esquinas superior e inferior derechas hay otro OVNI. Si consigues darle a este también y te diriges a la luz puedes diformarte entre los dos puntos.

■ Cuando ves que se te acaba la munición, presiona A y B a la vez y crearás una versión bestia de tu arma. Para conseguir un misil de guerra y, al menos, 15 misiles guiados, presiona A y B y conduce tu misil hacia le objetivo. Además, puedes disparar lásers desde el misil si presionas el gatillo. Las superarmas te permiten disparar misiles múltiples. Consigue hasta seis armas (más es excesivo e inútil) y presiona A + B para que se conviertan en ocho superarmas.

■ En el modo de aniquilación, inicia el juega para dos y mantén dos más disponibles. No importa en qué equipo o clan te enroles. Juega normalmente pero asegúrate de que alguien pierde a su equipo rápidamente. Cuando la palabara LOSER aparece en pantalla, no lo hará girando como lo hace normalmente. Si mueves tu control analógico, entonces puedes darte un garbeo por las calles. Seguir al otro jugador como explorador o, simplemente, ver como se desarrolla la acción.

■ Y también hay códigos para hacer trampas: Introdúcelos en la pantalla de clave de acceso.

PLVRZM	Todas las armas
FRGZ	Modo con niebla
HVRL	Modo de lanzamiento
MSTSRVV	Invencible
CRSTLCLR	Tanques invisibles
CDPLT	Historia corriente
TDZ1	Modo de sapo
CNCTHRTM	Modo trippi
LTSFBLLTS	Munición ilimitada
LVFRVR	Vidas ilimitadas
LTSLTSGNGS	Elegir campaña
WMNRSMRTRAll-Women	Todo mujeres cuervo

■ ¿Y los códigos para los niveles? Vamos p'allá

FRHBWNTNTK	Nivel 1
LHTTTBKRLS	Nivel 2
RCJRWPCLGM	Nivel 3
VVSLGGVHRF	Nivel 4
LPFFLNHJJF	Nivel 5
CTMGPRWGBH	Nivel 6
HPJMKGMCJV	Nivel 7
WHSNKNFRGS	Nivel 8
CRFPHGCTKP	Nivel9
HHRBKPVWGB	Nivel 10
WFHMKCFWLB	Nivel 11
SPLJTFLRFS	Nivel 12
LTSLTSGNGS	Nivel 13

PLAYSTATION

ROLLCAGE





■ Introduce lo siguiente como password:

MAXCHEAT	Desbloquearlo todo
AIRHORNS	Activa el select
BESTLAPS	Ver las mejores vueltas del creador

■ Y aquí están las direcciones de algunos de los mejores atajos.

Outworld Eruption Shortcut

■ Cuando ves un túnel ala derecha de la carretera, entra en él e inmediatamente pégate al muro para evitar al tren. Saldrás del túnel muy cerca de la línea de llegada.

League: Harpoon Track: Paradise

■ Cuando llegas a la primera recta donde puedes conseguir armas, ve a la derecha, cerca del muro. Te toparás con un muro, crúzalo y aparecerás en una cueva. Al salir de ella estarás al lado de la línea de llegada.

League: Sappire Track: G-Force

■ En la recta que hay después del túnel gira a la izquierda y entrarás en otro túnel aun más largo. Al salir de él te hallarás en la última recta de la pista

League: Neoto Track: Park Life

■ Tras sobrepasar las flechas que hay en el muro, no bajes. Ve a la derecha y entrarás en un parque. Al salir de él descubrirás que ya no tendrás que pasar por los dos túneles.

¡EN ACCIÓN!

¿Ya has terminado un juego? ¿Te crees muy listo? Las pruebas que te presentamos a continuación aportarán un soplo de vida a aquellos juegos que hace tiempo dabas por finiquitados y que sólo servían para perderse entre el polvo y los trastos de debajo de tu cama. Así que, aquí los tienes. ¿Te atreves?



NINTENDO 64

GOLDENEYE

■ Prueba: **Completa el Bunker 2 sin utilizar armas.**

■ Acción de lo más mezquina, sucia y vil. Excepto en los momentos en los que tienes que retirar las cámaras de seguridad con la única ayuda de las silenciosas PP7 (tendrás que encontrarlas primero). Elimina a los guardas esperando a que te apunten primero, rodéales y dales un golpe fuerte en la nuca. Y si te atreves, pruébalo con el modo Agente 00.



NINTENDO 64

O KARTISS 98

■ Prueba: **Hazte con un Pelé o un David Beckham**

■ Necesitas hacerte con el balón desde el saque inicial, echar un vistazo rápido y chutar a puerta desde tu propio campo. El "Método Pelé" consiste en darle fuerte al balón desde medio campo y el método Beckham, en intentar una vaselina por encima del portero desde la banda. Usa una volea alta o un chut con efecto, un jugador con potencia y precisión máximas y el ángulo de cámara vertical. Fácil.



NINTENDO 64

MARIO KART 64

■ Prueba: **Domina el atajo del Wario Stadium**

■ En el Wario Stadium puedes aprovechar las colinas que hay justo después de la línea de salida para saltar por encima del muro que queda a la izquierda y ahorrarte más de la mitad del circuito, esto es, hacer trampas descaradamanete (método garantizado de perder amigos en las partidas multijugadores. Todo lo que necesitas es un champiñón. Circula a toda velocidad colina arriba, activando el champiñón justo antes de llegar arriba del todo. Pega un giro brusco a la izquierda, salta todo lo que puedas y ¡Bingo! Ya lo has conseguido. Ahora hazlo tres veces seguidas.



NINTENDO 64

WAVE RACE

■ Prueba: **Pirueta con triple salto mortal**

■ No se trata de un salto mortal. Ni de un doble salto mortal. Nuestro reto es nada más y nada menos que un triple salto mortal. Si señor, y se puede hacer. El mejor sitio para intentarlo es la gran rampa en la olaya glacial, donde cualquier otra cosa que no sea un doble salto mortal es una ridiculez. Si quieres probarlo en plan secreto, date una vueltecilla por la zona helada o por la isla en elLago del Dragón. Verás como pasas el resto de tu vida dando saltos mortales, machacándote la cabeza por todos los polígonos del escenario.



PLAYSTATION

COLONY WARS VENGEANCE

■ Prueba: **¿Quién dijo que el rosa es para las nenas?**

■ Si has jugado a juegos anteriores de la saga *Colony Wars*, sabrás que la mejor manera de acabar con un enemigo es cargándote sus escudos protectores con el láser anti-escudos y luego rematar la faena con los otros lásers. Esto es fácil, pero ¿hasta dónde podrías llegar utilizando únicamente los lásers de color rosa? Sin misiles autodirigidos ni lásers de otros colores –sólo los rosas. Aquí y ahora te retamos a que lleves a cabo las cinco primeras misiones en rosa y sólo rosa.



PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID

■ Prueba: **Acaba el juego tres veces en un día.**

■ Si has podido acabar el juego dos veces utilizando el modo de partida grabada, en la tercera partida verás como Snake se pondrá su esmoquin, al más puro estilo James Bond. También podrás hacer que el ninja con el que estás luchando luzca un atuendo de color granate. Muy mono todo, pero ¿Puedes jugar tres veces en un solo día? Con unas siete horas de plazo no vas a tener mucho tiempo para cambiarte tú de ropa, pero... ahí queda eso.



PLAYSTATION

POY POY 2

■ Prueba: **A martillazo limpio**

■ Si ya has jugado alguna vez a *Poy Poy 2* estarás acostumbrado a los movimientos especiales, que se activan al recoger un objeto y presionar R1. Uno de las mejores armas de los movimientos especiales es el martillo, con el que puedes abrirte paso a golpes en las partidas multijugadores a lo *Inspector Gadget*. Pero, ¿eres capaz de ganar la partida usando como única arma el martillo? Apostemos que sí.



PLAYSTATION

TOCA 2

■ Prueba: **Circula marcha atrás**

■ Cualquiera puede conducir un coche. Un poco de práctica en el párquing del supermercado un domingo al mediodía y serás mejor conductor que cualquier venerable viejecito con permiso de conducir de los que corren (¿ah, pero corren?) por ahí.

¿Serás capaz de conducir marcha atrás? Mientras los semáforos dan la cuenta atrás hacia el verde, dale al reverse y desvía tus ojos hacia el retrovisor. Ahora tienes que terminar así la carrera.



PC

ALIENS VS PREDATOR

■ Prueba: **Usando la cabeza**

■ Con cualquiera de las especies que elijas para jugar a esta terrorrífica adaptación de la Fox, irás armado hasta los dientes y provisto de una buena armadura. ¿Pero qué tiene de divertido hacer explotar una sala llena de granadas? Y si juegas como un Alien, es demasiado fácil completar los niveles a base de acuchillar y destrozar a tus presas por la espalda... O sea que aquí tienes nuestra prueba: Si no puedes cargarte al 90% del censo de habitantes del nivel, tendrás que volver a empezar.



PC

CARMAGEDDON 2

■ Prueba: **Mantén limpias las calles**

■ Con su poco diversificado sistema de juego, *Carmageddon* no deja hueco para pruebas o variedades, pero en Top Juegos hemos encontrado uno. No es suficiente que machaques todos los demás vehículos en todos los niveles, sino que tendrás que machacarlos bien machacados y luego depositarlos en un montón bien ordenado. Cada vez que saques a un contrincante de la pista, deberás desplazar sus restos hasta el centro del mapa antes de continuar con tu labor de chatarrero.



PC

RING

■ Prueba: **Todo lo surrealista posible**

■ Debería haber ganado el premio al juego de aventuras más lento y pretencioso de 1998. En *Cryo* saquearon despiadadamente la ópera de Wagner, situaron la historia en un oscuro y gótico cyberfuturo y lo convirtieron todo en una especie de puzzle al estilo *Myst*. Nosotros os damos la clave para darle vidilla al asunto. Antes que nada, baja el volumen al mínimo, desconecta los subtítulos e intenta adivinar qué es lo que tienes que hacer. Te desafiamos a llegar más lejos del circuito para motos en la mina Alberich.



PC

X-WING

■ Prueba: **Este mes sale**

■ *X-Wing Alliance*, pero como *X-Wing* está disponible con motor remasterizado y más en los límites de cualquier presupuesto, tienes todas las razones del mundo para probar algunas maniobras muy imaginativas con el juego original. Intenta quitar de en medio tus propias naves. Pero ojo, no las pequeñitas. No, esas son demasiado fáciles. Tu misión es que intentes hacer volar por los aires las naves rebeldes gigantes que se supone, debes proteger. Nuestro consejo es que ataques directamente a los motores.

Agosto 1999

★★★★★

Novedades

La definitiva guía de compra

INCLUYE...

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2
Omega Boost
Outcast
GTA London 1969
Triple Play 2000
Jack Nicklaus 6
Official Formula One
Requiem
Lands of Lore III
Wild Metal Country
Corsairs
Unreal

STAR WARS EPISODE 1: RACER

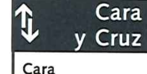
ANAKIN, TODO LO QUE TÚ ERES CAPAZ DE HACER NOSOTROS LO HACEMOS MEJOR. PÁGINA 92

PUNTUACIONES

Star ratings

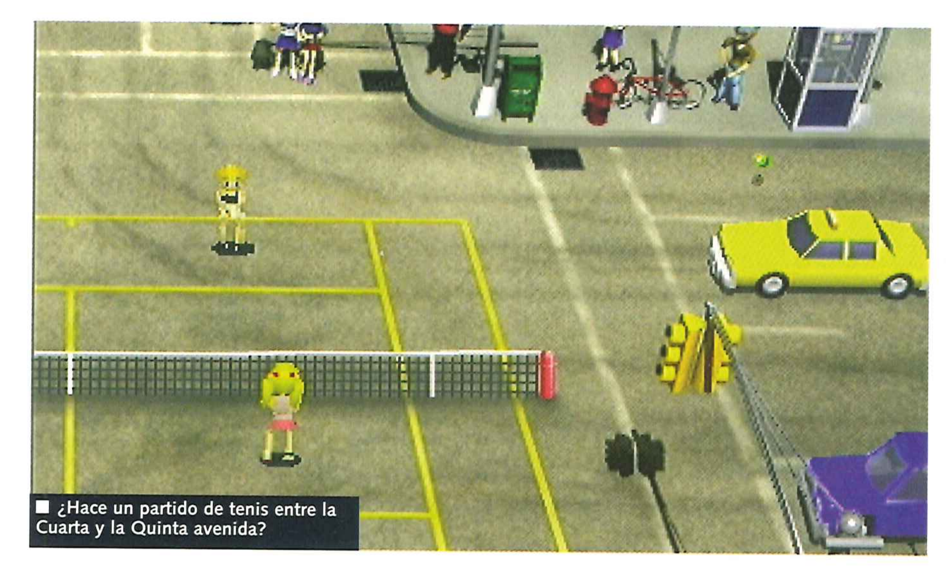
- ★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
- ★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
- ★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
- ★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
- ★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.

KOURNIKOVA Y EL SEXO DE LOS ÁNGELES



Cara
- Sistema de control perfecto
- Buenos escenarios
- IA potente
- Muy divertido

Cruz
- Se han rebajado las dosis de humor



■ ¿Hace un partido de tenis entre la Cuarta y la Quinta avenida?

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **7.490** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock, Multi-Tap**

¿Qué mejor forma de entrar en el mundo del tenis que utilizar la cara de Anna Kournikova como pasaporte?

Ésta es la puerta que ha escogido Namco, y de entrada, Kournikova al margen, lo suyo parece más bien un intento de mezclar la gimnasia con la magnesia. Por un lado un deporte centenario y tradicionalmente reservado a damas y caballeros y por otro una compañía de japoneses especializados en juegos de violencia estilizada. Lo primero que uno pensaría es que tal unión no puede funcionar de ninguna manera. Pero el caso es que sí da un buen resultado. Sobretodo porque el dominio que tiene Namco de la inmediatez arcade garantiza siempre un alto nivel de jugabilidad.

A pesar de que la caja lleve el retrato de Anna Kournikova, *Smash Tennis* está lejos de dar una visión realista de este deporte. Más bien el juego se basa en una estética original y de gratificación inmediata, dejando de lado tecnicismos como si es posible o no reproducir con realismo una pelota que va a 200 km/h. Es posible utilizar diferentes tipos de golpes, como smashes y reveses, pero los efectos especiales de dibujos animados hacen que uno no se lo tome muy en serio.

Sin embargo está algo más maduro que en las versiones anteriores, seguramente debido a la presencia de la señorita Kournikova. La animación entrañable y divertida se ha perdido, junto con los jugadores de dibujos animados de las versiones SNES y PlayStation. En vez de esto tenemos un vestuario lleno de profesionales poligonales de aptitudes que difieren entre sí, pero todas ellas igual de monas, con Anna como jugadora estrella.

LA ENCANTADORA KOURNIKOVA ES SÓLO UN PRETEXTO MÁS PARA QUE ESTE DIVERTIDÍSIMO JUEGO SE VENDA BIEN

Siguen destacando los toques de humor al estilo de las entregas anteriores, pero ha disminuido el grado de descerebramiento y parodia. Las pistas en la cima de una montaña (que incluían recogedores de pelotas con equipo de escalador) han sido sustituidas por superficies de césped, barro y hasta mármol, todas ellas situadas en distintos escenarios urbanos. En la pista italiana vemos pasar vespas durante el partido, mientras que la inglesa está inspirada en la elegancia equilibrada y campestre de Wimbledon.

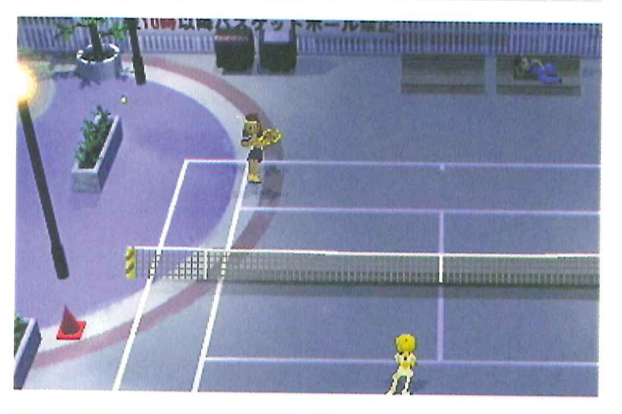
Smash Court Tennis es un juego al estilo de los que dieron renombre a la compañía Namco, y tiene a su favor un sistema de control muy intuitivo. Los botones facia del pad sirven para efectuar diferentes tipos de golpe, y la fuerza del raquetazo dependerá de tu proximidad a la pelota y el momento preciso en el que pulsas el botón. Es un sistema conocido, pero aquí aparece en una versión que funciona mucho mejor que en otros juegos parecidos de la PlayStation. También encontramos algunas pinceladas de IA en el comportamiento de los jugadores, que se levantan del suelo con inusual rapidez y siempre buscan la proximidad de la pelota.

Anna Kournikova brilla por su ausencia, es sólo un recurso más que puede ayudar a que el juego se venda. A sus incondicionales les recomendaríamos que sigan con atención los partidos del circuito femenino y se olviden de los divertidos delirios tenísticos de Namco, esa pandilla de japoneses ebrios de man-ga. Los demás, preparaos para disfrutar. ★★★★

O si no...

Micro Machines V3
Codemasters ★★★★★
Carreras locas para cuatro jugadores con coches tan pequeños que los puedes pisar. Ahora a precio de saldo.

Everybody's Golf
Sony ★★★★
Aunque seas de los que no soportan las plomizas transmisiones de golf, adorarás este juego.







■ Control intuitivo y modo de práctica muy completo. La democracia llega al mundo de los videojuegos.

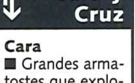


■ Si no le tienes miedo a la oscuridad será porque eres un insensato.



PARANOIA ROBÓTICA

MASACRE EN EL ESPACIO EXTERIOR



Cara y Cruz

Cara
- Grandes armatostes que explotan
- Buenos gráficos en 3D
- Destrucción indiscriminada

Cruz
- Pobre arsenal
- Imposible ganar

Omega Boost

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **SCEI** ■ Disponible: **Sí** ■ Precio: **7.990** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

¿No crees que sería estupendo instalar una recreativa en tu dormitorio? Después de un veraniego chapuzón en *Omega Boost* empezamos a tener nuestras dudas.

¿Qué ven mis ojos? ¿Esto es todavía la Zona 4? Es decir, ¿se supone que quedan 36 más? Tenemos los dedos entumecidos y el cerebro al borde de la desconexión de urgencia, así que darnos cuenta de que sólo hemos recorrido una décima parte de los niveles se nos hace una perspectiva aterradora. ¡Caray con Omega Boost¡ Es como intentar roer un hueso con dentadura de plástico. Este juego recuerda aquellas arcade galácticas de pesadilla en las que, por mucho que te esforzases, siempre acababas cayendo bajo el fuego cruzado de unos enemigos más altos, más guapos, más arios y mucho mejor armados y metalizados.

Bien, no te lo tomes como el mediocre lamento de un puñado de perdedores acomplejados. Que un juego sea difícil no tiene porqué ser motivo de crítica. Menos aún cuando los robots lucen estupendos en sus veraniegos tops metalizados y volar en su interior (a través de sombríos vericuetos llenos de cyborgs, arañas gigantes y escarabajos peleados con la genética) resulta una gratificante experiencia. Vamos, como ver una peli de Schwarzenegger. Sólo que aquí todo el mundo es Schwarzenegger menos tú, y, si había algo que entender, nadie se ha tomado la molesta de explicártelo. ¿Quieres un consejo? No preguntes, no analices. Dispara. Destruye. Esto es un *blaster*, uno de aquellos juegos en que la neurona ha sido proscrita y la intuición es un grado. ¿Ciencia ficción inteligente? ¿El jardín santuario de *Naves silenciosas*? ¿Las naves en llamas que Rutger Hauer veía junto a las puertas de Orion? Estupideces. Seguro que todas esas reliquias de la anticipación romántica han sido juiciosamente destruidas por tu dedo meñique en alguno de los niveles de *Omega Boost*.

Y sí, esta orgía de destrucción y caos llega a hacerse disfrutable. Pero no es orgásmica. ¿Por qué? En primer lugar: ¿Dónde demonios han escondido los súper poderes y accesorios? Ah, pero ¿es que no hay ninguno? ¿Sólo esos escuálidos rayos laser y ese pobretón lanzamisiles?

No parece que los desarrolladores se hayan planteado seriamente darnos la opción de ganar. Tus exhibiciones de gatillo loco están condenadas al fracaso, eres un patético Neardenthal enfrentado a jefes araña tuertos que te destruyen con sus emanaciones de energía invisible antes de que seas capaz de montar tu tirachinas.

UNO DE AQUELLOS JUEGOS QUE CUANTO MÁS LOS QUIERES MÁS TE IGNORAN.

Para colmo de males, hay algo de simulador aéreo pasado de rosca en este juego, así que no te extraña verte volando cabeza abajo a más de 400 kilómetros por hora mientras los arácnidos rivales se entretienen haciendo preparativos para tu funeral.

Omega Boost es uno de aquellos juegos de los que te gustaría enamorarte, pero cuanto más estás dispuesto a ofrecerle más te ignora y peor se porta contigo. Así que lo máximo que sentirás por él es un cariño resignado y masoquista. ★★★

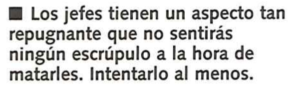


■ Una orgía de destrucción disfrutable. Pero no orgásmica.

Osi no...

Die Hard Trilogy
Electronic Arts ★★★★
McLane va camino de Benidorm en el autobús del Inserso, pero su obra perdura.

Colony Wars Vengeance
Psygnosis ★★★★
Batallas espaciales alto standing, con las bombas más apetecibles y mejor sonantes del mercado.



■ Los jefes tienen un aspecto tan repugnante que no sentirás ningún escrúpulo a la hora de matarles. Intentarlo al menos.













MALAS CALLES

CURSILLO DE FÚTBOL SUBURBANO







■ Aquí encontrarás goles, aunque no precisamente de oro.

Cara y Cruz

Cara
■ Pueden jugar ocho personas al mismo tiempo
■ Seguro que lo harán mejor la próxima vez

Cruz
■ De cada veinte veces que tires una moneda al aire, a Puma Street Soccer le saldrán diecinueve cruces.

Puma Street Soccer

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Pixelstorm** ■ Precio: **7.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Extras: **tarjeta de memoria, multi-tap** ■ Otros formatos: **PC**

Fútbol a cinco en las calles de una ciudad indeterminada. Prepárate a lucir con orgullo los colores de Puma mientras intentas alcanzar la gloria a pixelazo limpio.

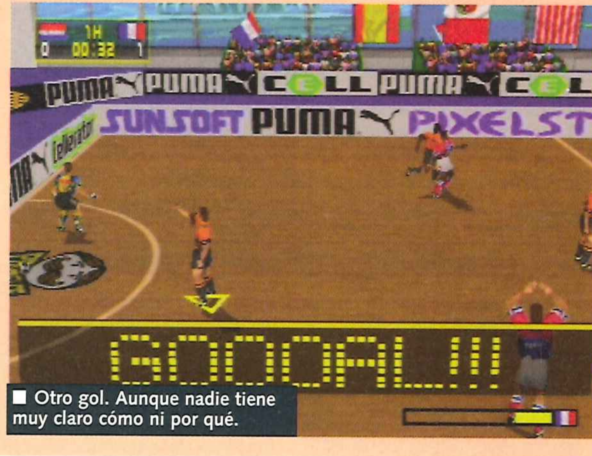
Puma Street Soccer prometía mucho, pero finalmente todo se ha quedado en agua de borrajas. Debería tratarse de un juego rápido, lleno de trucos que hiciesen del fútbol callejero un ejercicio de virtuosismo malabar y con algunos principios fundamentales de la física aplicados al movimiento del balón. Sin embargo, un cartero sin brazos nos haría llegar más cosas de las que nos ofrece el juego.

La realización deja bastante que desear. Esperábamos que dejara atrás a toda la (escasa y en general chapucera) competencia en materia de simuladores de fútbol a cinco, pero *Puma Street Soccer* se queda en un derroche de píxels con poco atractivo y aún menos jugabilidad. Puede que los desarrolladores de Pixelstorm hallan visto alguna vez un partido de fútbol, pero lo cierto es que no lo parece. Tal vez no se han dado cuenta hasta que ya fue demasiado tarde de que cuando juegas en casa y sin haber entrenado apenas lo normal es salir goleado.

Alguien con indudable sentido del humor (aunque con un sentido de la realidad no tan indudable) nos había jurado sobre la Biblia que este era un juego "rapidísimo". Lo cierto es que los jugadores parecen ser de escuela sudamericana y aplican el principio de que correr es de cobardes y si algo tiene que correr es el balón. Y vaya si corre, tanto, que al chutarlo lo pierdes de vista y tienes que esperar pacientemente que te haga señales de humo o te contacte por e-mail. En las partidas contra la PSX, esta tendencia del balón a hacer la guerra por su cuenta y a la velocidad del rayo hará que ni siquiera te des cuenta de por dónde te van llegando los goles: Saque de puerta, pelota que cae en rapidísimo picado desde la estratosfera, remate de un delantero que pasaba por allí y caja. Uno a cero. Ya pierdes y ni siquiera sabes cómo.

También hay alguna que otra innovación técnicas de dudosa eficacia. Un ejemplo: por alguna extraña razón que sólo conocen sus desarrolladores, *Puma* ofrece a ambos equipos una barra de energía que se incrementa con los chutes sucesivos. Así que no vale la pena molestarse en descifrar como pasar la pelota a los siempre desmarcados compañeros de equipo. Limítate a patear balones sin preocuparte demasiado de adónde los mandas y la máquina te regalará un par de opciones de gol casi seguro.

Puma Street Soccer se queda en un extraño intento de poner al día una fórmula que triunfó en la época de los 8 bits. Si pese a todo te convence, hazte con antiguallas del estilo *Match Day*, un juego eterno como el agua y el aire al que se puede jugar con cualquier Spectrum. ★★



■ Otro gol. Aunque nadie tiene muy claro cómo ni por qué.

O si no...

FIFA 97
Electronic Arts ★★
Es un poco antiguo, pero tiene un modo de cinco jugadores por equipo

ISS '98
Konami ★★★★★
No tiene modo cinco contra cinco, pero es un juego de fútbol condenadamente bueno.

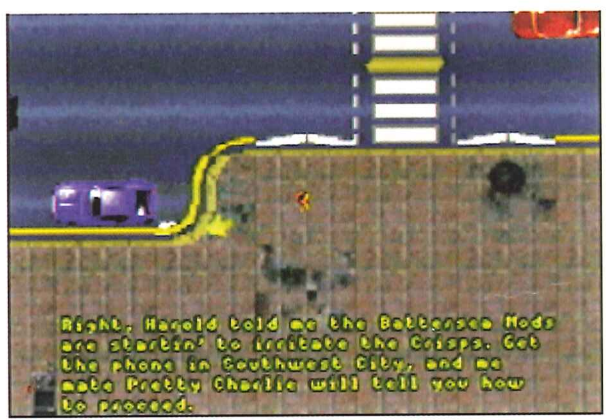


■ ¿Miedo a salir de noche? Claro que sí, no sólo corren los cobardes.

MANOS ARRIBA

LONDRES, AÑOS SESENTA





GTA: London

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Rockstar** ■ Precio: **4.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **tarjeta de memoria** ■ Otros formatos: **PC**

¿Recuerdas el famoso juego *Grand Theft Auto*? Pues ahora ha salido a la venta un disco extra que puedes utilizar si tienes el juego mencionado. Y esta vez te verás transportado al Londres del año 1969.

Grand Theft Auto* es uno de qaquellos juegos que en su día despertaron polémica allende los mares, en los países en que este tipo de cosa llaman la atención. Se publicitó que era un divertimento de una violencia exagerada y contraria a las buenas costumbres, pero lo cierto es que tampoco era para tanto. De hecho, las perspectivas a vista de pájaro le quitaban mucha crudeza al asunto, comparado con alguno de los shoot'em up analizados en este número, lo de *GTA* parecía más bien un plácido picnic automovilístico con alguna que otra sorpresilla.

El juego fue tan bien acogido que ha provocado ahora la creación de un "mission disc" para la PlayStation. El escenario es Londres en el año 1969, y la gente de Rockstar ha creado para él más de 32 misiones y 30 coches distintos. Las calles de la ciudad están atiborradas de taxis negros, autobuses rojos de dos pisos, Coopers y Jaguars antiguos y edificios simbólicos, como el del Big Ben. Abundan también las expresiones típicas del argot londinense de la época, que divertirán a quien conozca bien el idioma inglés. Como en el juego original, te verás metido en la piel y el esmoquin de un mafiosillo del tres al cuarto que intenta avanzar en la jerarquía de su banda a base de pequeños robos y delitos por el estilo.Poco a poco se te irá exigiendo mayor brutalidad y eficacia en tus actuaciones al otro lado de la ley. La policía te pisará los talones con desesperante frecuencia, pero tú a lo tuyo. Intenta patrullar las calles de este Londres sepultado por el tiempo disimulando todo lo posible, incluso cuando atropelles a algún que otro peatón, cosa que (además de ser bastante entretenida de por sí) da puntos extra.

Pero olvídate de tus mojigatos remordimientos virtuales: este juego no es un manual de civismo, pero no llega a los niveles de violencia de, por ejemplo, *Mortal Kombat*. La acción y el guión de base no están nada mal, pero parte de la gracia de recorrer la ciudad al volante de cochazos de ensueño la estropea el abuso de perspectivas aéreas, que hace un tanto difícil meterse del todo en el juego.

Siendo una secuela-complemento, tampoco podías esperar dosis de originalidad superlativas, pero justo es reconocer que Rockstar ha salido victorioso con la reconstrucción de un ambiente años sesenta muy auténtico, gracias en parte a la magnífica banda sonora, llena de éxitos de la década. *GTA: London* no está mal, pero es más bien adecuado para incondicionales del juego original. ★★★

Cara y Cruz

Cara
- Escenarios auténticos
- Banda sonora genial
- Libertad de movimiento

Cruz
- Bastante repetitivo
- Gráficos simplones
- Controles complejos

O si no...

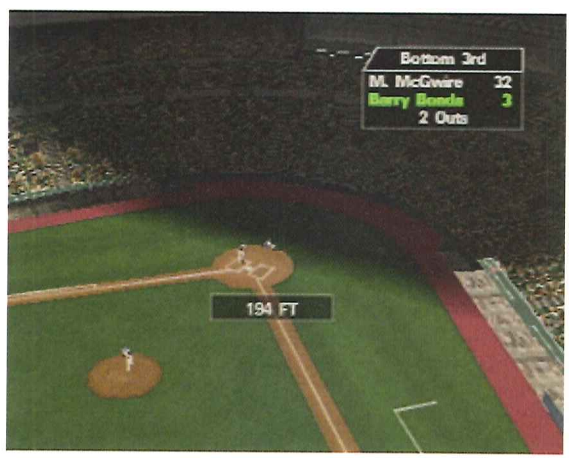
Driver
GT Interactive ★★★★★
Simulador de persecuciones automovilísticas en ciudades reales de los años 70.

Micro Machines v3
Codemasters ★★★★★
Si te interesa más la conducción en sí que la forma en que está ambientado el juego, dirígete a territorio *Micro-Machines*.

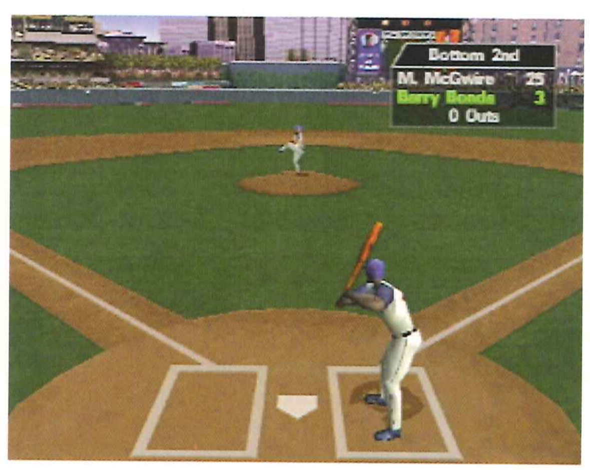


■ La ciudad virtual está construida según el plano de Londres, pero con las calles en línea recta.

TRIPLE PLAY 2000



■ Los ángulos de cámara son de lo más variado, y reproducen a la perfección las transmisiones deportivas.



■ Un bateador a punto de propulsar la bola hasta alturas siderales gracias a un golpe de alta precisión.

Beisbol Superlativo

■ Editor: **EA Sports** ■ Desarrollador: **EA Sports** ■ Precio: **5.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con Dual Shock** ■Otros formatos: **PC**

El simulador que te reconciliará con Joe di Maggio

EA ha decidido añadir otro juego de béisbol a su ya larga lista de títulos. Ya se sabe que en el rancho del tío Sam el fútbol es un deporte sólo apto para actores de sit com en horas bajas y jovencitas esnob como la hija de Bill Clinton. Pero el béisbol es otra cosa. Palabras mayores. Una religión, un estilo de vida. Incluso mucho más que eso.

Básicamente dos factores han sido los responsables de que los videojuegos de béisbol no se hayan vendido bien en estas latitudes. El primero es la falta de interés por este deporte que hay en nuestro país, y el segundo que estos juegos prácticamente se han estancado en cuanto a evolución desde la serie *Hardball* de Accolade para la Commodore 64. Es evidente que en cuanto a gráficos y movimiento lo que se nos ofrece hoy en día ha mejorado, pero en el fondo siguen teniendo el mismo sistema de control limitado. O por lo menos eso era lo que pasaba hasta ahora.

Pero este mes podemos anunciarte el principio de una nueva era. Acaba de llegar de las manos de EA un juego llamado *Triple Play 2000*, que promete ser la salvación del género del béisbol. No sólo cumple las promesas de incluir a profesionales del deporte en el juego sino que además intenta crear un nuevo sistema de control.

Si siempre has odiado este deporte, este puede ser el artefacto tecnológico que te decida a darle una oportunidad al juego preferido de Fidel Castro. Y si ya eras un fanático, mejor que mejor. Lo que sorprende es que el juego es bueno gracias casi exclusivamente a un solo factor: EA ha conseguido que manejar el bate y darle a la pelota sea tan sencillo y práctico que parece mentira que nadie hubiese encontrado hasta ahora una solución tan buena para el problema del control. Además de los golpes de andar por casa, los botones superior e inferior del pad nos permiten utilizar un auténtico golpe de gracia. Hace falta más precisión y puntería, pero la pelota se eleva muchísimo y coge mucha velocidad. O sea, sencillo en apariencia pero difícil de dominar por completo. Como el beisbol real. Como la vida.

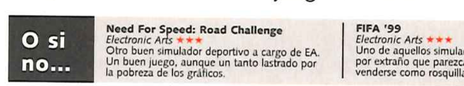
Los controles suponen una excelente semilla a partir de la cual crece un juego magnífico. *Triple Play 2000* se beneficia de la contrastada habilidad de EA para recrear escenarios deportivos. A tu disposición tienes varios ángulos de cámara y una amplia variedad de efectos de público que reproducen perfectamente el estilo de las transmisiones televisivas. Además, los jugadores no son un hatajo de ciber-clones intercambiables entre sí. Detrás de este juego hay muchas licencias oficiales y mucha información sobre el beisbol de alta competición, tanta que en cuestión de meses estarás comprando a algún importador de rarezas los vídeos de las últimas veinte Super Bowl en edición de lujo y con comentarios técnicos.


Cara y Cruz

Cara
■ Delicioso control
■ Inmejorable atmósfera
■ Transpira amor por el beisbol

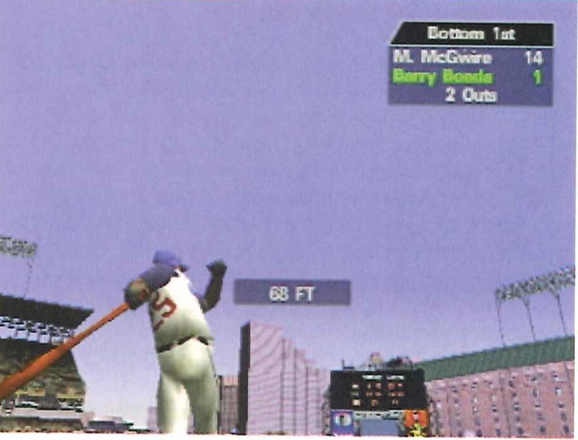
Cruz
■ Si pero, ¿quién juega a beisbol en España?

Todo lo que encontramos en *Triple Play 2000* está retocado hasta la perfección. Desde los jugadores de fuera del área del bateador hasta los corredores, la recreación gráfica es genial, y juntos forman el mejor juego de béisbol hasta la fecha. El ambiente es tan realista que casi puedes llegar a oler las hamburguesas de los stands y las latas de cerveza. Es una lástima que por culpa de la poca afición hacia el deporte que recrea, poca gente en nuestro país comprará este maravilloso juego. ★★★★

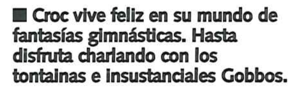

O si no...

Need For Speed: Road Challenge
Electronic Arts ★★★
Otro buen simulador deportivo a cargo de EA. Un buen juego, aunque un tanto lastrado por la pobreza de los gráficos.

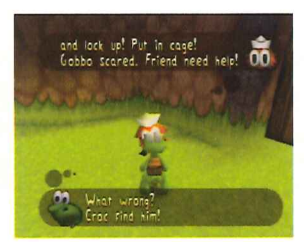
FIFA '99
Electronic Arts ★★★
Uno de aquellos simuladores deportivos que, por extraño que parezca, tienen la virtud de venderse como rosquillas.



■ Parte del secreto de Triple Play 2000 es el desarrollo de un sistema de control tan eficaz como sencillo.


■ Croc vive feliz en su mundo de fantasías gimnásticas. Hasta disfruta charlando con los tontainas e insustanciales Gobbos.





LAGARTO, LAGARTO

Croc 2

■ Editor: **EA** ■ Desarrollador: **Argonaut** ■ Precio: **7.990**
■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria, Dual Shock compatible**

No es que sea muy formal, pero todos sabemos que es buen chico. El lagarto de la mochila vuelve a PlayStation con una nueva entrega de sus reptílicas aventuras.

A los que no solemos visitar parques zoológicos, la palabra cocodrilo nos traslada mentalmente a sórdidos vericuetos del sistema de alcantarillado de Nueva York o nos hace pensar en cierto australiano fanfarrón y supuestamente simpático que vestía sombrero de piel y chalecos para-militares. Así que este pequeño lagarto con ojos desorbitados y aspecto de escolar en puente de Semana Santa se parece muy poco a nuestra imagen mental de los cocodrilos. Realismo cero, pero casi mejor, porque esto es un divertimento amable y no una pesadilla estilo *Unreal*, así que lo lógico es que su protagonista inspire más confianza que miedo.

En *Croc 2,* nuestro pluriescamado amigo se enfrenta al perverso Baron Dante utilizando sus armas tradicionales: velocidad, astucia y adaptación al medio. Se trata de nuevo de una aventurilla gráfica en 3D con visión objetiva, pero Argonaut ha hecho todo lo posible para que esta secuela despierte el interés de los que ya se hartaron de jugar al *Croc* original.

Los hirsutos Gobbos tienen esta vez mucho protagonismo en la trama. Estos torpes selenitas se dividen en cuatro tribus (Aztecas, Cosacos, Marinos y Cavernícolas), cada una con su propio poblado. Tu objetivo consiste en recorrer esos poblados (que coinciden con los cuatro niveles principales del juego) yendo de puerta en puerta para cumplir con las misiones asignadas al empezar cada nivel. Por ejemplo, deberás recuperar un bocadillo robado por los cuervos o rescatar a un grupo de estúpidos Gobbos atrapados en el hielo. La diversidad de misiones y la idea básica de ir de puerta en puerta cumpliendo objetivos y recuperando objetos hacen que el juego en ningún momento parezca seguir una trama lineal cerrada.

Tu personaje planea utilizando su cola, corre, salta y nada. Los divertidos súper poderes y alguna actividad eventual, como escalar árboles o saltar con lianas, dan al desarrollo de la trama un poco más de diversidad. Entre lo más divertido, está el Gobbo en forma de reloj que, si lo utilizas en el sitio adecuado, te permite acceder a un sub-juego en el que irás recogiendo trocitos de cristal con los que después podrás comprar súper poderes. La tienda de Pete es otro sitio de visita obligada. Allí podrás comprar infinidad de divertidas rarezas. Si a esto le añades competiciones de canoas ultra-rápidas, un modo de competición en el que los dos jugadores pueden hacerse mutuamente todas las perrerías imaginables y el imaginativo delirio que anima alguno de los pasajes del juego y tendrás un buen juego infantil que también disfrutarán los más mayores.

Porque *Croc 2* no es en absoluto fácil. Con sólo tres vidas a tu disposición, superar los cuatro niveles se convierte en todo un reto. Acostumbrarse a su mecánica exige bastante tiempo y la curva de velocidad es muy fuerte. Los movimientos y saltos especiales no suelen funcionar a la primera y los puntos extra del final de cada nivel tardan en llegar. *Croc 2* ofrece bastante más de lo esperado. Tiene buen aspecto, funciona aceptablemente y es entretenido y variado. Esta vez el lagarto ha venido con la mochila cargada de buenas noticias. ★★★

Cara y Cruz

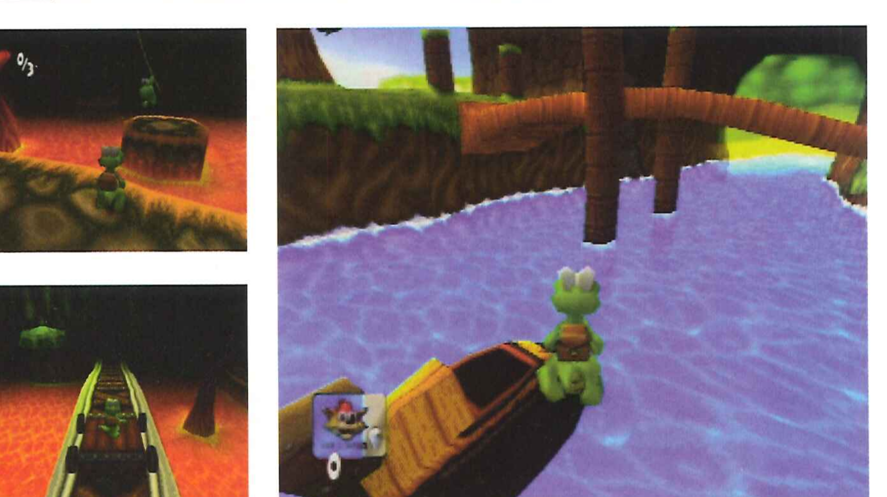
Cara
■ Bonito, colorista y muy imaginativo
■ Bastantes novedades
■ La trama se ha refinado y gana en profundidad

Cruz
■ Tal vez demasiado difícil para un juego de sus características
■ No hay nada en él de una originalidad excesiva

O si no...

Tomb Raider III	Resident Evil 2
Eidos ★★★★★	*Capcom* ★★★★★
Lo mejor en materia de saltos y búsquedas febriles. Lara Croft en todo su esplendor aventurero.	Aterrador. Noche de miedo contemplada desde todos los ángulos.

■ Puede parecer fácil, pero completarlo cuesta más que construir una estación de metro con una cuchara. Prepárate a dedicarle mucho tiempo.



Oportunidades serie Platinum

"No tengo nada que declarar excepto mi genio", dijo Oscar Wilde al ser interrogado en la aduana de los Estados Unidos. Nosotros tampoco tenemos nada que declarar, excepto nuestros ahorros y la lógica voluntad de hacer de ellos un uso inteligente. No hablamos de gangas, sino de la posibilidad de conseguir más por menos.



Final Fantasy VII Platinum

■ Editor: Sony ■ Desarrollador: Square ■ Precio: 3.990 ■ Disponible: Sí ■ Jugadores: 1 ■ Extras: tarjeta de memoria

Cuando *Final Fantasy VII* apareció en 1997, fue como si la PlayStation hubiera sido tocada por una mano divina. En Japón se vendieron millones de copias de este juego en cuestión de muy pocos días, en lo que supuso todo un acontecimiento. El problema surgió en el momento en que estos jugadores fervorosos se dieron cuenta de que a) se trataba de un juego que requería que te pasases buena parte del tiempo observando números; b) la trama era muy confusa y tenía algunos cabos sueltos; y c) te veías a menudo forzado a luchar en batallas aleatorias que llevabas a cabo mediante un sistema de menú. En definitiva, no se trataba de un juego de estilo *Tekken*.

Pero la realidad de este juego se encuentra a medio camino entre estas dos impresiones. A los japoneses les encanta este tipo de historias, y *Final Fantasy VII* es esencialmente una novela interactiva con un sistema de combate incluido. No puedes alterar el desenlace de la historia, pero existen suficientes sub-historias y tramas paralelas como para que esta estructura lineal apenas se note. A medida que guías a tu personaje poligonal a través de entornos predeterminados (que aún hoy en día no han sido superados tecnológicamente), se va desenvolviendo una historia que contiene los típicos giros manga de traición, muerte, venganza y milenarismo violento. Abundan los personajes secundarios, algunos de ellos aliados potenciales. Todos tienen interesantes historias que contarte, además de aficiones como el *snowboarding* o las carreras con avestruces gigantes. Es como un culebrón de grandes dimensiones, pero con robots y monstruos.

El secreto para encontrarle la gracia a *Final Fantasy VII* está en dedicarle tiempo. No es un juego que puedas conectar cuando encuentras media hora libre antes de la hora de la comida. Tienes que sumergirte en su mundo, dar lo mejor de ti mismo en los combates y entretenerte retocando los numeritos que configuran los atributos de tu equipo. A cambio de esta dedicación, *Final Fantasy VII* te premiará con una aventura fantástica para adultos.★★★★★





Gran Turismo Platinum

Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Polys** ■ Precio: **3.990** ■ Disponible: **Sí** Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria, compatible con analógico**

No existe duda alguna: *Gran Turismo* es el mejor juego de carreras para consola que se haya visto jamás. Y gracias a la generosidad inexplicable de la Sony ahora está a precio de saldo. Si no lo tienes no dudes en ir ahora mismo a por él.

Casi se puede decir que *Gran Turismo* vale demasiado como para ver rebajado su status al de juego de saldo. A pesar de tener un nombre algo ridículo, supera por mucho a todos esos juegos de carreras que aparecen en el mercado con títulos impactantes y pomposos. Además, puedes dejar pasmado a alguien con tan sólo mostrarle una escena de repetición de la jugada.

Más que en otros juegos de carreras, aquí se ve claramente que se ha pretendido crear un juego que va más allá de la competición y consigue recrear la experiencia de conducir. Están los modos de un jugador al estilo de las máquinas recreativas, el de dos jugadores con la pantalla partida y el modo simulador.

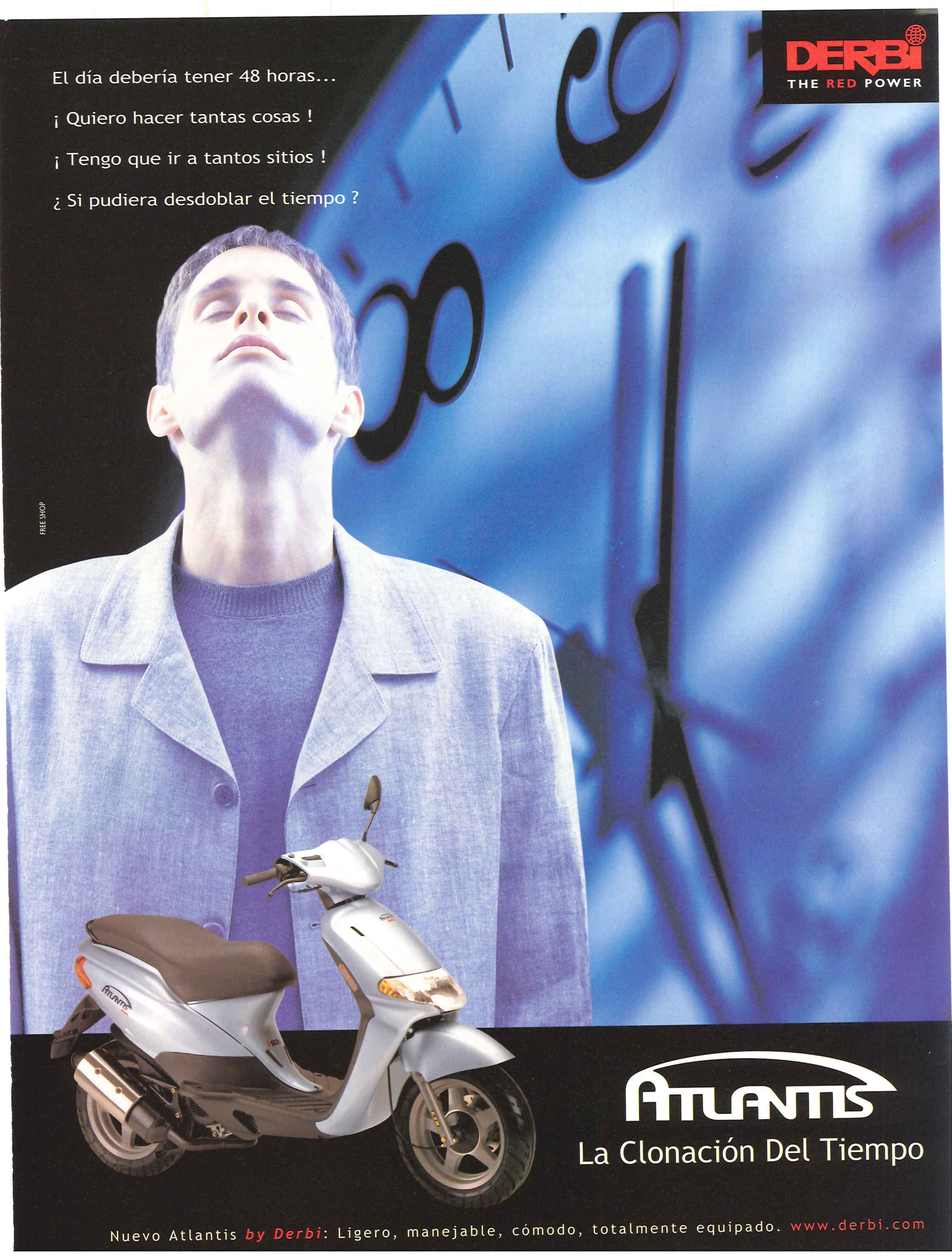
Los excesos en cuestión de reajustamientos y retocamientos de elementos como la suspensión y los neumáticos, junto con el altísimo número de coches a tu disposición (son más de 100 modelos y 146 gradaciones) en un primer momento te harán pensar que necesitarás la ayuda de un mecánico para entender lo que tienes que hacer. Pero después te darás cuenta de que *Gran Turismo* consigue ser accesible a todo el mundo, por inexperto que sea en el mundo del motor. El juego se estructura en tres pruebas, hecho que asegura que tengas siempre la oportunidad para aprender todo lo necesario para manejar a los coches, que a medida que avanza el juego van aumentando en potencia.

Pero lo que realmente hace que *Gran Turismo* sea una auténtica maravilla es su manejo. Todos los retoques que haces en el interior de tu coche tienen una clara repercusión una vez te hallas encima del asfalto de los ocho circuitos. Además, por primera vez en la historia de los juegos de carreras se nota la diferencia entre los diferentes coches. Aun si tu única experiencia con los coches en la vida real haya sido con un trasto de segunda mano, la manera que tiene *Gran Turismo* de moverse te convencerá de que se trata de un juego completamente realista.

Los gráficos son increíbles y contribuyen a dar la impresión de que es un gran juego. Pero una vez ya te has acostumbrado al destello visual *Gran Turismo* seguirá siendo un juego al que dedicarás buena parte de tu sesión de consola. No te dejes asustar por el tema de los ratios de las marchas y cosas similares. La gracia de *Gran Turismo* está en que sin dejar ningún factor a la suerte, consigue ser un juego entretenido y adictivo.★★★★★



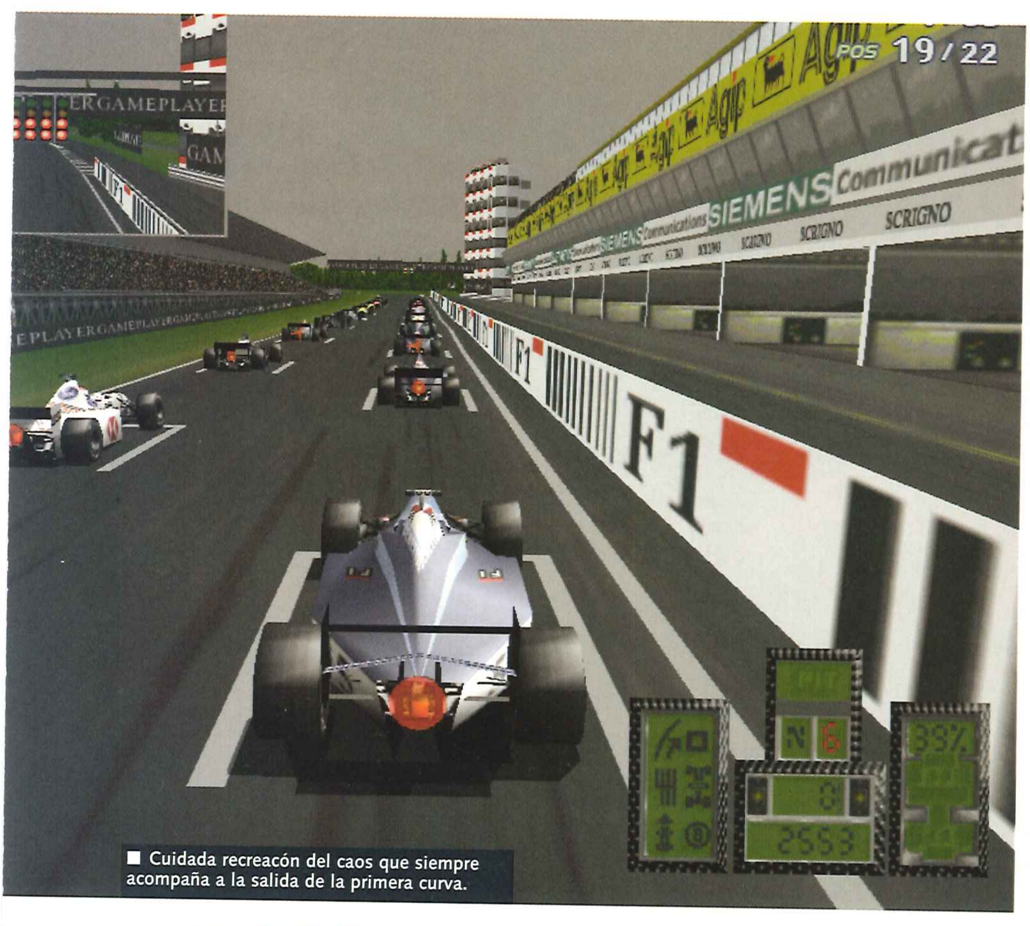




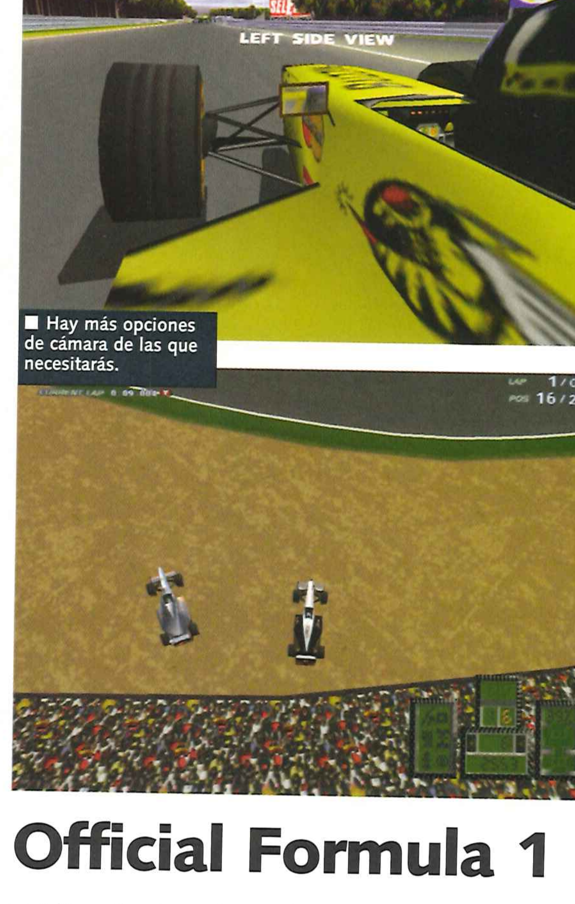
El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡ Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

OFICIALMENTE GENIAL

ADELANTA COMO PUEDAS



■ Cuidada recreacón del caos que siempre acompaña a la salida de la primera curva.



■ Hay más opciones de cámara de las que necesitarás.



■ Damon Hill en la cuneta, esperando tiempos mejores.

Official Formula 1

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Lankhor** ■ Precio: **7.995** ■ Jugadores: **1-12** ■ Requiere: **P90, 16Mb RAM, 85Mb espacio HD, 4 x CD-ROM, Win 95** ■ Recomendaciones: **P200, 131Mb espacio HD, 3D, modem para jugar con conexión Internet**

Por fin reina la cordura en el mundo de los juegos para PC. Mira las especificaciones mínimas para *Official Formula 1*. Funciona con tan solo un Pentium 90 y no requiere una tarjeta de gráficos. Increíble.

¿Se ha vuelto loco el mundo? Pero ¿es que no ven que esto es un juego para PC? ¿Dónde están las especificaciones por parte de los programadores, dónde consta que lo mínimo necesario para poder jugar a este juego es lo último en tarjetas de gráficos y un Pentium III? Además, gracias al kit de complementos que los desarrolladores han añadido, tenemos un juego para PC muy asequible y que además funciona muy bien, a diferencia de muchos de los que se están lanzando últimamente.

Los editores deben estar preguntándose por qué ciertos







■ Sí, lo sabemos, la cámara subjetiva es el único punto de vista serio para un simulador de carreras. Pero ¿qué hay de la belleza de esta vista aérea?

juegos que lanzan y que reciben críticas buenísimas no se venden bien. Tal vez deberían darse cuenta de que muy pocos usuarios de PC poseen el equipo necesario para poder acceder a ellos. En cambio casi todos los jugadores que tengan PC podrán jugar a *Official Formula 1*. Además, la reducción del aspecto tecnológico no le quita calidad al juego. ¿Puede que esta reducción de la necesidad de gran potencial en los juegos de PC sea la solución para ampliar el mercado?

Uno desearía creer que Lankhor ya tenía planeado desde el principio cuáles serían los requerimientos técnicos de *Official Formula 1*. Pero lo cierto es que la razón por la que el juego resulta ser un bloque compacto de programación es que es una reconversión de *F1 World Grand Prix*, el juego desarrollado por Paradigm que apareció de la nada hace seis meses y dejó pasmados a los usuarios de la N64. Esto significa que *Official Formula 1* parece más un juego de arcade que un simulador para PC. Sin embargo, el juego tiene tanto alcance que sólo los fanáticos de la Fórmula Uno sabrán verle fallos en lo que se refiere a autenticidad de simulación.







■ La máquina reproduce de la forma más realista posible la conducción de los pilotos que maneja.

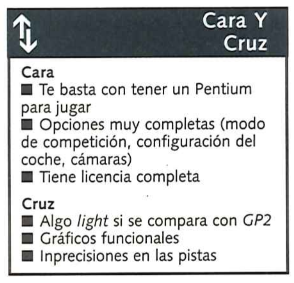
El juego lleva está reconocido como "oficial" porque Lankhor adquirió los derechos de uso de los nombres de corredores y equipos del año 1998, cuando Mika Hakkinen ganó el campeonato. Así que sólo tendrás que llevar a cabo pequeñas alteraciones si quieres ponerlo al día. Los modelos de coches que hay a tu disposición son representaciones fieles de sus homólogos reales. Y si eres de los que disfrutan haciendo cambios en las partes del coche, aquí tienes suficientes variables como para provocar grandes alteraciones en el comportamiento del automóvil sin por eso verte avasallado por tecnicismos. Es el equilibrio entre realismo y diversión que ofrece el juego lo que lo convierte en un pasatiempo entretenido.

Official Formula 1 tiene también varios aspectos nuevos. Se le da un giro al concepto de modo de pruebas al dar a los jugadores la posibilidad de volar en helicóptero por encima de las 18 pistas antes de iniciar la carrera. Durante el rato que estás en el aire, una voz te va informando de los puntos en que tienes que frenar, las rectas ideales para alcanzar la máxima velocidad y las curvas donde es más fácil adelantar. A partir de aquí puedes puedes competir de muchas maneras diferentes, desde las tres vueltas en modo arcade (utilizando asistencia por parte del ordenador con el freno, las marchas y el giro) hasta la versión completa (y muy difícil) del Grand Prix.

CON UN PAR DE RETOQUES EN LOS NOMBRES DE LOS PILOTOS PODRÁS PONER ESTE JUEGO AL DÍA

Es fácil detectar en qué lugares se han hecho sacrificios para asegurar que *Official Formula 1* esté al alcance de los que tecnológicamente se han quedado atrás. Aun utilizando este juego en un PC de los más recientes, es inevitable darse cuenta de la falta de detalles periféricos, cosa que molestará a los perfeccionistas (y a los que han invertido mucho en tener lo último en tecnología). Sin embargo los juegos de fórmula uno deben ser valorados por lo que ofrecen en materia de conducción, y esta reducción gráfica sirve para asegurar que el manejo del coche se mantenga fluido y constante estés donde estés y vayas a la velocidad que vayas.

Un veterano de las carreras para PC te dirá seguramente que *Geoff Crammond's GP2* sigue siendo el mejor simulador de Fórmula Uno que existe en cualquier formato, y tendrá razón. Pero no sólo de juegos cinco estrellas vive el hombre, y este es un más que correcto entretenimiento para las tardes de domingo. ★★★★


Cara Y Cruz

Cara
- Te basta con tener un Pentium para jugar
- Opciones muy completas (modo de competición, configuración del coche, cámaras)
- Tiene licencia completa

Cruz
- Algo *light* si se compara con *GP2*
- Gráficos funcionales
- Inprecisiones en las pistas

O si no...

GP2
MicroProse ★★★★★
Insuperable, por mucho tiempo que haya pasado. Con juegos así ¿quién necesita salir de casa?

Grand Prix Legends
Sierra ★★★★★
Cinco décadas de Fórmula Uno al alcance de tu dedo meñique. Fantabuloso.

UNA AVENTURA RELIGIOSA

PUEDES SER UN DIOS Y PEGAR TIROS AL MISMO TIEMPO



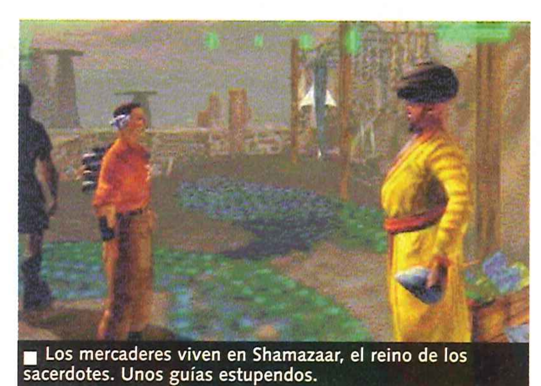
■ Este es tu personaje, en el mercado de Talanzaar.



CARA Y CRUZ

Cara
■ Todo un mundo por explorar
■ Un argumento de Óscar
■ Armas e ítems geniales

Cruz
■ Un sistema gráfico defectuoso
■ La falta de un parche para solucionarlo
■ No funciona del todo bien en un ordenador



■ Los mercaderes viven en Shamazaar, el reino de los sacerdotes. Unos guías estupendos.

Outcast

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Appeal** ■ Precio: **5.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Requisitos mínimos: **Windows 95/98, CD-ROM 4x, P200 (MMX), 32 MB RAM, 500 MB espacio en disco duro, DirectX 6.0, tarjeta de vídeo de 1 MB.**

¿No te gustaría aparecer un buen día en un planeta que no conoces y ver que sus habitantes creen que eres un dios? Pues eso y mucho más es lo que Outcast te ofrece...

Has visto una película llamada *El Poder de un Dios*? En ella, Rutger Hauer era un colono del siglo XXI que viajaba hasta un planeta como la Tierra pero que todavía estaba en la Edad Media. Las naves espaciales, la luz eléctrica y las pistolas eran para aquellos pobres ignorantes atributos divinos, y Hauer era considerado un verdadero dios. En *Outcast* tendrás la oportunidad de sentirte como Rutger Hauer en *El Poder de un Dios*, aunque el mundo representado en el juego de Infogrames poco tiene que ver con la Tierra en la Edad Media de la película. Éste más bien se parece al de *Flash Gordon*, película en la que también un hombre normal viajaba a un mundo completamente diferente al nuestro, poblado por razas extrañas, una fauna casi mitológica y una flora realmente espectacular. La fórmula vuelve a ser la misma: un hombre normal en la Tierra que se convierte en superhéroe por el mero hecho de estar en un mundo diferente al suyo.

Tu personaje en *Outcast* es Cutter Slade, un ex-marine obligado a comandar una misión suicida. Corre el año 2007. Unos científicos que trabajaban en un proyecto secreto han abierto accidentalmente un agujero negro y han sido absorbidos por él. El agujero no deja de crecer y los científicos están «en algún lugar al otro lado». Debes entrar en el agujero, buscar a los científicos y cerrar con su ayuda esta puerta interdimensional. Fácil.

El juego comienza cuando ya has cruzado la puerta. Te encuentras en un mundo denominado Adelpha. Sus habitantes son los Talans, una extraña raza de seres muy sabios y pacíficos. Enseguida te darás cuenta de que su estructura sociopolítica está en relación directa con su religión y su historia. En la actualidad, Adelpha es una enorme tiranía gobernada por un tal Fae Rhan. Fae Rhan es un soldado del clan del Fuego —hay cuatro clanes religiosos, uno por cada elemento— que se ha proclamado a sí mismo Rey de Adelpha, y unos pocos rebeldes que se han negado a servirle se han refugiado en Razaar, el País Helado.

Ahí es donde empieza el juego. Estás en el pueblo de los rebeldes, quienes esperan pacientes a que se cumplan las viejas profecías de su religión: la llegada del Ulukaï, un enviado por los dioses para acabar con el gran tirano que un día tomará Adelpha. ¿Lo adivinas? Nada más despertarte, después de haber cruzado la puerta interdimensional, todos los Talans se dirigen a ti llamándote Ulukaï...

Outcast es una enorme odisea por el mundo de Adelpha. La misión de localizar a los científicos y volver a la tierra para cerrar el agujero negro no tarda en convertirse en un objetivo secundario. Lo principal será salvar a los Talans del gran tirano Fae Rhan, y para ello deberás recorrer cuatro enormes continentes, armarte con infinidad de aparatos de guerra y camuflaje, explorar enormes paisajes, hablar con cientos de Talans... La inteligencia artificial de los personajes del juego es increíble. Si les ayudas a hacer lo que te piden, se harán amigos tuyos y te echarán un cable cuando lo necesites escondiéndote o conduciéndote a lugares secretos por rutas seguras.

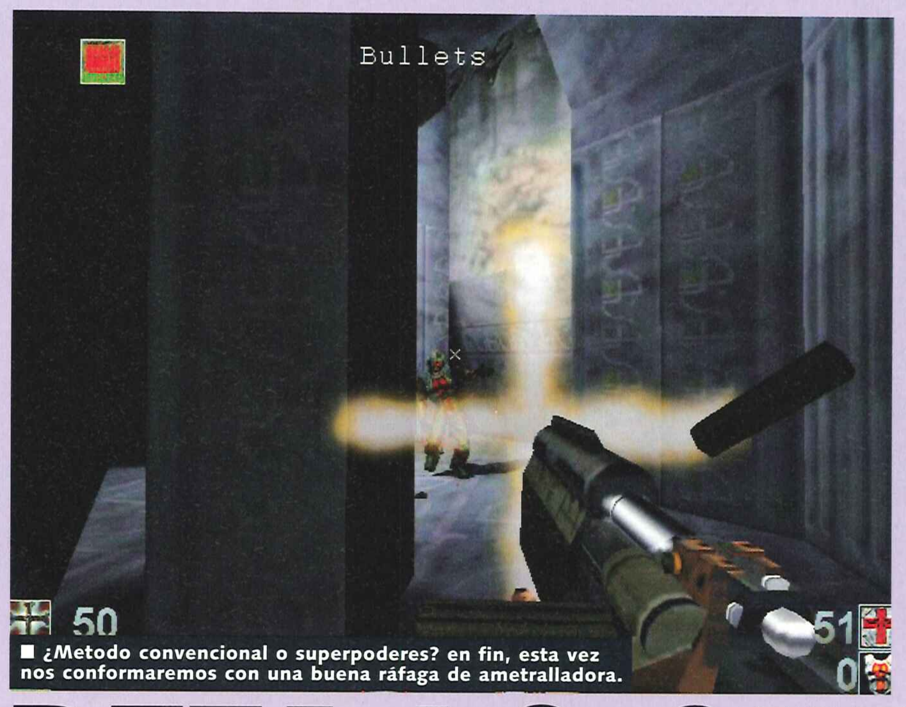
Los escenarios son increíblemente variados. Adelpha despliega ante tus ojos un mundo completamente original: animales increíbles, bestias fantásticas, árboles de ensueño, diferentes razas de Talans con diferentes clases sociales, una estructura socioeconómica, política y religiosa verosímil, una geografía preciosa ¡y hasta un idioma propio! En las instrucciones de *Outcast* verás un glosario bastante completo de palabras en idioma Talan, aprende las que puedas porque te serán de utilidad para entender ciertas conversaciones.

En vista de todo esto, puede resultar extraño que concedamos una puntuación tan modesta a *Outcast*. El argumento no podría estar más cuidado, la música es maravillosa y los escenarios nos encantan... pero el juego funciona mal. En algunos momentos, incluso peor que mal.

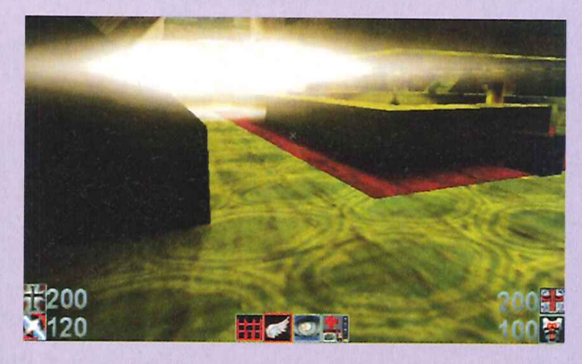
El motor de gráficos 3-D que ha utilizado Appeal para dar forma al fascinante mundo de Adelpha se basa, como decíamos el mes pasado, en píxels volumétricos (*vóxels*). Gracias a esto, la CPU trabaja con polígonos dotados de «texturas inteligentes» capaces de simplificarse según la distancia. Los vóxels sirven básicamente para lo mismo que el efecto *mip-mapping* y el bump-mapping juntos, pero hay un problema: las aceleradoras 3-D no soportan este tipo de texturas. O dicho de otra forma: tengas o no aceleradora, Outcast no la utilizará. ¿Es esto un problema? Si el juego funcionase bien sin aceleradora, sería fantástico, porque casi cualquier PC podría soportar Outcast... pero no es así. El fabricante recomienda como mínimo un P200 con 32 MB RAM y una tarjeta gráfica de 1 MB, pero nosotros lo hemos analizado con un Pentium II a 400 MHz con 128 MB RAM y una tarjeta gráfica de 12 MB y ¡funciona de pena! La resolución máxima que Outcast permite es de 512x314, bastante baja, la verdad, y sin embargo, con éste pedazo de ordenador, teníamos que jugar a menos resolución porque a 512x314 los cuadros por segundo eran tan pocos que no se podía jugar. Terrible.

No podemos explicarnos cómo es posible que en estos tiempos se lance al mercado un producto tecnológicamente tan rudimentario. Este problema es tan grave, que si tienes un ordenador normalito, apenas podrás moverlo, y si tienes un ordenador de ultimísima generación, podrás jugar con unas prestaciones gráficas paleolíticas. En ninguno de los dos casos los soportarías durante más de dos minutos. ¿Solución? La única solución está en manos de Infogrames: un parche. Si en los próximos meses Infogrames soluciona la incompatibilidad de Outcast con las aceleradoras, utilizando un mapeado de texturas normal, y poniendo el parche a disposición de cualquiera en la página web del juego —www.outcast-game.com—, nuestra puntuación ganaría las dos estrellas que el argumento del juego merece. Pero por ahora no hay noticias de que Infogrames esté pensando en hacer nada parecido, y no podemos conceder más puntuación a algo que, lamentablemente, apenas es capaz de moverse en la pantalla de ningún ordenador. ★★★

O si no... No podemos dar alternativas porque en realidad nunca antes habíamos visto un juego como Outcast. Quizá se le parecen en cierto modo títulos como Heretic II, Drakan o Tomb Raider, pero Outcast es en realidad el primero de su género. Llamémoslo «novela interactiva de Isaac Asimov», ¿se te ocurre algún otro juego que se ajuste a esa descripción?



■ ¿Metodo convencional o superpoderes? en fin, esta vez nos conformaremos con una buena ráfaga de ametralladora.




■ Se puede morir de muchas maneras. Como muestra, un botón.

REZA LO QUE SEPAS

VUELO SIN RETORNO A UN MUNDO DE SOMBRAS



Requiem

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **3DO** ■ Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-8** ■ Necesitas: **P166, 32Mb RAM, 116Mb de espacio, 4xCD-ROM drive, 2Mb de tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, Win 95** ■ Recomendamos: **tarjeta de aceleración**

Eres un ángel. Es decir, algo así como un vigilante de la playa con alas y sin Pamela Anderson. Un tipo condenado a vagar por celestes alturas observando atentamente el comportamiento de los pérfidos mortales. A nada que veas algo injusto, impío o políticamente incorrecto debes intervenir. Ya sabes, con la Biblia en una mano y la recortada en la otra.

Para ser un ángel, la verdad es que tu comportamiento deja bastante que desear. Eres violento, expeditivo incluso, y en tu cruzada para hacer triunfar la justicia y demás valores angélicos vas a utilizar métodos que repugnarían a algún que otro diablillo escrupuloso. Tú sabes que los seres humanos son susceptibles de morir de muchas y muy divertidas maneras, y en *Requiem* tienes la oportunidad de explorar ese filón sin ninguna clase de rubor. No vas a limitarte a exterminar a tus enemigos siguiendo métodos convencionales. Los convertirás en estatuas de sal, utilizarás tus poderes sobrenaturales para que su sangre hierva (literalmente), los hipnotizarás para que se vuelvan en contra de sus pérfidos aliados... En fin, todo un estudio clínico de las distintas formas de morir en clave de sangrienta zarzuela. Un verdadero *Todo lo que siempre quiso saber sobre la muerte pero no sabía a quién preguntar*.

Suficiente, en principio, para elevar este juego un poco por encima de la media de *shoot' em up* en primera persona. Ya se sabe que estos juegos se basan en una fórmula atractiva pero más simple que el mecanismo de un botijo, y que lo que marca la diferencia entre unos y otros es la dosis de imaginación invertida en añadirle ingredientes al guiso. Aquí la dosis es alta, por mucho que la historia recuerde a *Blood II: The Chosen*, otro monumental enfrentamiento en 3D entre Cielo e Infierno.

Los primeros niveles de *Requiem* son sencillamente aterradores, con gráficos de un cuidado tenebrismo, seres monstruosos que crecen en las paredes como brotes de musgo y un envolvente efecto de cámara que debe llamarse de alguna manera y resulta de lo más eficaz.

En resumen, otro shoot'em up en primera persona, otra florecilla en el más concurrido de los jardines. Pero ésta tiene pétalos nuevos, en forma de imaginativos trucos y buenas ideas de fondo, que hacen que valga la pena tenerlo en cuenta. Tampoco está nada mal la banda sonora, llena de diabólicos bufidos y rechinar de dientes. El único riego es dislocarte la mandíbula de tanto reír ante los cómicos estragos que tus poderes irán causando a la horda enemiga. ★★★★

O si no ...

Blood II: The Chosen
GT Interactive ★★★
Hermano aunque no gemelo de *Requiem*. También combina acertadamente humor, ultra-violencia y metafísica.

Half-Life
Sierra ★★★★★
A pesar de lo que ha ido lloviendo, este juego sigue siendo el rey. Desvaríos genéticos, mutaciones y cadena y mucho más.

CARA Y CRUZ

CARA
■ Gran banda sonora
■ Divertidísimos superpoderes
■ Las armas tampoco están nada mal

CRUZ
■ Controles un poco lentos
■ Curva de dificultad excesiva
■ Demasiadas cosas a tener en cuenta




■ ¿Posesión angélica o truco devastador? Tú eliges.

compás de espera

EN SEPTIEMBRE TOP JUEGOS

STAR WARS

Los cuatro juegos basados en el episodio uno de la nueva trilogía galáctica (en versiones PSX, PC y Nintendo 64)

Revisión detallada de los viejos clásicos

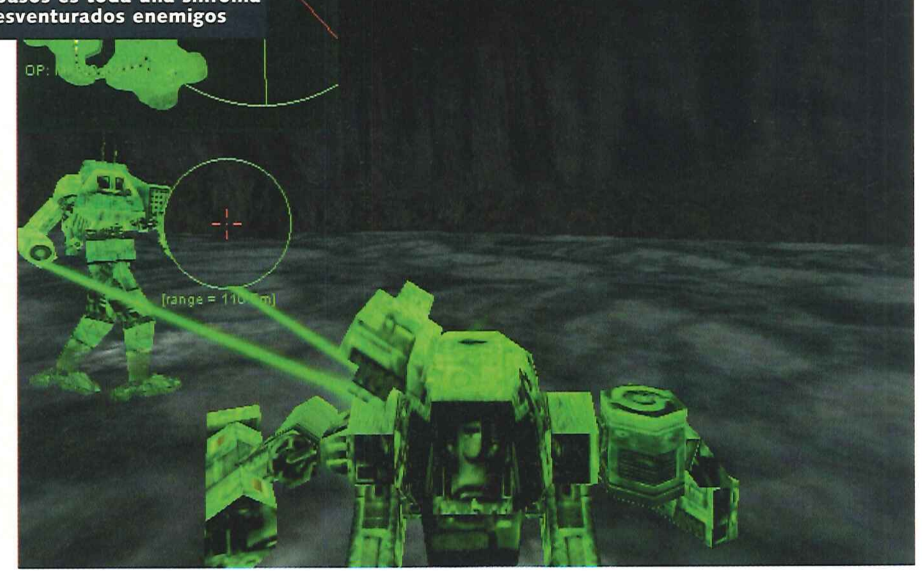
Todo lo necesario para poner a Jabba The Hutt al borde del colapso nervioso



■ El estruendo de tus pasos es toda una sinfonía de mueerte para tus desventurados enemigos







PASO DE GIGANTE

MECHWARRIOR VUELVE CON LA ÚLTIMA PALABRA EN GUERRAS ROBÓTICAS

Mechwarrior 3

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Zipper Interactive**
■ Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1- Internet**
■ Requisitos: **P166, 32Mb RAM, 90Mb de espacio**
■ Extras: **tarjeta 3D compatible, joystick**

¿Creías que los mecanos no eran más que bestias jurásicas condenadas al museo de paleontología virtual? Pues la salud de estos es excelente, y ya han montado una trinchera nueva en la pantalla de tu PC.

Un juego que dará puntual satisfacción a tu deseo de sentirte seguro y poderoso. Serás un inmenso robot formado por placas de acero colado, una pesadilla tecnológica destinada a aterrorizar a cualquiera. Menos a ti, que más que seguro te sentirás directamente invulnerable.

Este tipo de juegos ha existido en PC desde la pasada década. Suelen combinar sofisticadas estrategias con el crudo y elemental cuerpo a cuerpo entre robotizados titanes de muy respetables dimensiones. Pero hasta ahora nadie había conseguido reflejar del todo la grotesca sensación de viajar en el interior de un pesado y poderoso armatoste de más de diez metros de altura. *Mechwarrior 3* sí que lo consigue, y esa es una de sus principales virtudes, aunque ni mucho menos la única.

Starsiege sólo ofrece una aburrida sucesión de escenarios montañosos por los que reptan pesados mecanos. Pero el tercer Mechwarrior ofrece escenarios atractivos y variados con los que interactuar de muchas maneras diferentes. Los edificios ceden bajo el peso de tus metalizadas botas de siete leguas, la gente huye despavorida al verte aparecer, los cables telefónicos se rompen como hilo dental y avanzas a través de una senda alfombrada de postes rotos. El juego combina dosis de feroz poesía del caos con momentos de reflexión y silencio (la caricia de la marea en las playas, el viento en las copas de los árboles). El menú a tu disposición ofrece platos para saciar el hambre de todo tipo de estómagos.

Los gráficos están mucho más cuidados que en los juegos de mecanos al uso. Se trata de simular una guerra del futuro próximo de la manera más convincente posible, y por supuesto todos los detalles cuentan. La ambientación es tan meritoria como el sistema de pseudo-simulación que te sirve para controlar tu robot. Es más bien difícil, pero cuando consigues que el movimiento de avance, los giros del torso y la direccionalidad de los disparos respondan a las insinuaciones de tu ratón, alcanzas algo parecido a la plena felicidad.

No sólo se trata de llegar a un alto nivel de maestría técnica. Las misiones, por ejemplo, son de lo más interesantes. Durante casi todo el juego deberás prestar la máxima atención a la defensa de tu campamento base portátil, el lugar en que cicatrizarán tus metálicas heridas al final de cada plataforma. También te permitirá maximizar poco a poco las prestaciones de tu bruto mecánico. ¿Un cañón automático extra? ¿Un motor más grande? Sólo tienes que pedirlos. Si te las arreglas para encontrar un mecano intacto durante el juego, incluso puedes acoplarte a cualquiera de los otros 18 robots que campan a sus anchas por el escenario de juego.

También puedes hacerte una pequeña escolta de robóticos aliados. Va a hacerte falta, porque en muchas fases del juego te verás superado por un enemigo más numeroso y con mejor armamento. Pero nadie dijo que estas cosas tuviesen que ser fáciles, así que manos a la obra.

El único punto oscuro de este excepcional juego es que tus enemigos no tienen una IA a la altura de los que hemos pasado por la escuela. Las continuas muestras de estupidez supina de estos exterminables bichos pueden llegar a irritar al jugador sensible. Por lo demás, una brillante experiencia. ★★★★

O si no...

Starsiege Universe
Sierra ★★★★
Superior a Mechwarrior 3 en inteligencia artificial pero inferior en otros aspectos de igual o mayor importancia.

Terra Nova
Looking Glass ★★★★
Todo un clásico de la impagable Looking Glass. Se conserva bien, a pesar del tiempo pasado.

CARA Y CRUZ

CARA
■ Atmósfera tan densa que casi cuesta respirar
■ Adorables gigantes
■ Te hará sentir invulnerable

CRUZ
■ Demasiado complicado para neófitos
■ Inteligencia artificial altamireña
■ Algo pomposo

■ Los gráficos sun de una calidad pocas veces vista en este género.





UNA DE ELFOS

EL DÍA QUE TOLKIEN PERDIÓ SU ALMA



Cara
- Flexible y de final abierto
- Muchos conjuros, armas y talismanes
- Cuatro CD's de aventura y fantasía

Cruz
- Desestructurado
- Gráficos y control pasados de moda



Gran variedad de escenarios pero, ¡ay¡, faltan polígonos.





Estas son las criaturas que separan al atribulado Copper de su alma perdida.

Lands Of Lore III

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Westwood Studios** ■ Prcio: **6.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Necesitas: **P166, 32Mb RAM, 450Mb HD de espacio, 4xCD-ROM Drive** ■ Recomendable: **P233, 64Mb RAM, tarjeta de aceleración 3D**

¿De qué le sirve a un hombre conquistar el mundo si pierde su alma? No es pregunta retórica, seguro que le sirve de algo. Pasa, que entre los chicos de Westwood y nosotros intentaremos explicártelo.

Te ponemos en antecedentes: vives en uno de tantos universos paralelos, uno de regusto más bien tolkiano. Te llamas Copper y acabas de perder tu alma, no sabes dónde, cómo ni por qué, pero el caso es que la has perdido. No vale la pena que te pongas a revolver cajones o intentes recordar en qué bolsillo la llevabas ayer cuando llegaste a casa, en este universo paralelo no hay ni cajones ni bolsillos y tú eres un desalmado, así que mejor dedícate a destruir y llevar tribulaciones y miseria a cuantos se crucen en tu camino. Si completas el juego, habrás ganado alma, mundo y quién sabe si también el respeto y la admiración de los aficionados al género de fantasía y rol.

JUGANDO A *LANDS OF LORE III* TE SENTIRÁS COMO UN EXPLORADOR SIN BRÚJULA

En otras palabras, aquí tenemos una de dragones, elfos, dríadas, espadas mágicas y conjuros con un ligero barniz metafísico y si quieres iniciático. El argumento no es que sea de una originalidad apabullante, puede que hasta te parezca un tanto absurdo (aunque es bien sabido que el alma es casi la única cosa que se pierde más a menudo que el juicio o las buenas costumbres), pero el juego en sí no decepciona, por muy trillados que sean su punto de partida y posterior desarrollo.

El aspecto técnico de *Lands of the Lore III* no está del todo bien resuelto. El juego pedía a gritos un buen simulador de 3D, una interfaz más fiable, y puestos a pedir, una narrativa más orquestada y coherente. Se nota que los desarrolladores han hecho un esfuerzo por cuidar estas áreas y superar la relativa decepción que suelen causar sus incursiones en el género de rol, pero lo cierto es que no lo han conseguido del todo.

En cuanto empieces a vagar por las tierras de Lore en busca del invisible atributo que da sentido a tu vida, te darás cuenta de que la historia funciona, incluso a ratos engancha, pero el desarrollo del juego es más bien confuso. A pesar de la muy útil opción de mapa personalizado (que va dibujándose a medida que avanzas) se hace muy difícil entender qué es lo que buscas en cada fase concreta y a dónde debes dirigirte para encontrarlo. Jugando a *Lands of Lore III* te sentirás como un explorador sin brújula. Si tu actitud hacia el juego es positiva, podrás disfrutar del extraordinario diseño de niveles, olvidar tu alma y comportarte como un despreocupado turista. Pero si eres de aquellos jugadores exigentes hasta la puñetería, no dejarás de notar que muchos escenarios están resueltos con un número alarmantemente bajo de polígonos, cosa que les da un rígido aspecto de estructuras triangulares, que los fondos monócromos restan atractivo visual y variedad, y que algunos de los monstruos parecen piezas de Lego en pleno trance epiléptico.

Lo que sí resulta bastante entretenido es el modo de entrenamiento, que te permite introducir a tu personaje en las artes de la lucha, el latrocinio, la magia blanca o la clerecía. Todo muy al viejo estilo, en la entrañable línea del hoy sepultado en el recuerdo *Dungeos & Dragons*, y con una presentación que se hace simpática de puro pedestre. Lo dicho, para incondicionales de la espada y fantasía. Escépticos abstenerse. ***

Casas encantadas y feroces batallas. Esto es rol de espada y fantasía.



O si no...

Thief: The Dark Project
EIDOS ★★★★
No es exactamente un juego de rol, pero sí un espectacular derroche de fantasía

Baldur's Gate
Interplay ★★★★
Una muy buena versión de una vieja idea

¡AFERRATÉ A LA PATA DE PALO!

CARA Y CRUZ

Cara
- Estrategia tanto militar como comercial
- Género poco explotado
- Ambiente histórico

Cruz
- La interferencia del velo que limita la vista
- Combates cuerpo a cuerpo no muy ricos en recursos

Corsairs

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Mycroyds** ■ Precio: **6.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-5** ■ Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo SVGA con 4 MB de RAM compatible DirectX 6** ■ Recomendado: **Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de vídeo SVGA con 8 MB de RAM compatible DirectX 6** ■ Multijugador: **Hasta 5 jugadores en red local TCP/IP.**

Microids salta en el tiempo para traernos los acontecimientos navales del Siglo de las Luces. Ándate con ojo o acabarás tullido y colgado de los pulgares.

La diferencia básica entre un corsario y un pirata es que el primero era mucho más refinado y además tenía licencia tanto para comerciar como para abordar a los barcos mercantes que su catalejo descubría. Por lo tanto, si en este juego esperas encontrar gente colgada de los pulgares, pasada por la quilla o lanzada a los tiburones, vas muy equivocado. *Corsairs* es un juego de estrategia en tiempo real con el que puedes revivir parte de las andanzas de estos súbditos dispuestos a engrosar el territorio y los bolsillos de su monarca. El juego se sitúa en el siglo XVIII y cuenta con distintos elementos, como corsarios de renombre o mapas que recrean orografías del Caribe, que lo acercan a la historia real de lo acaecido en esos mares. De entrada, tienes la opción de escoger con qué bandera vas a navegar, aunque la oferta es un poco limitada. Las potencias marítimas de la época, después del descalabro de la Invencible y de las frases célebres, eran los franceses y los ingleses. Así que sólo te hará falta la bendición de uno de los dos monarcas y... a navegar.


■ Aibó, aibó, a la isla a arrasar...

El juego ofrece una campaña naval dividida en doce misiones en las que los objetivos se centran en arruinar al reino vecino y dominar la zona. Los escenarios son muy grandes y están cubiertos por un velo en forma de mapa de la época. En él verás las islas de la zona y su nombre, aunque tendrás que recurrir a la interfaz del juego para descubrir a qué bandera sirven. A medida que navegues, irás descubriendo las animadas aguas que se esconden debajo de él, pero, además, hay que soportar un segundo velo que, si bien existe, no tendrás la oportunidad de ver. Este segundo velo es el que limita la vista a la periferia de tus barcos y puertos. La pega es que, así como en la mayoría de juegos este velo suele ser translúcido, en *Corsairs* es, directamente, transparente. Una vez revelados los objetivos de la misión, mediante mensajes, la cosa va de navegar, descubrir al enemigo, capturar barcos, conquistar nuevos puertos y demostrar tu habilidad en el arte del comercio. Las posibilidades de *Corsairs* son muchas.

■ Parece que habrá follón con lo transparentes y azules que están las aguas.




■ El tipo de la barba en realidad, no es un corsario: está dando una animada conferencia sobre Seguridad e Higiene en el trabajo.

Su interfaz es sencilla de manejar y a través de ella podrás realizar multitud de operaciones, tanto comerciales como militares, siempre que tu bolsillo te lo permita. Los gráficos son simples; carecen de modelados 3D y toda la acción se sigue a través de una vista cenital. Desde este panorama podrás manejar el barco configurando el porcentaje de velas desplegado y permaneciendo atento a los espasmos cambiantes de la veleta que indica la dirección del viento. Los ataques se pueden realizar automáticamente, aunque la IA no siempre aprovecha la mejor opción. Si quieres ser efectivo de verdad, es mejor utilizar el ratón para dirigir el barco y las teclas rápidas para soltar andanadas a diestro y siniestro (mejor dicho: a babor y estribor). De este modo, si escoges la munición adecuada, es más fácil capturar barcos y tienes una participación más activa en los combates. Una vez el barco enemigo esté lo suficientemente tullido, llega el momento de abordarlo. En este juego, para salir exitoso de estas luchas cuerpo a cuerpo, el mejor recurso es el de la superioridad numérica. Una vez los navíos están uno junto a otro, la vista cambia y muestra la cubierta de los dos barcos (o del barco y el muelle, según lo que asaltes) y a los hombres dispuestos para el combate. A partir de aquí, sólo tienes que dirigir a tus hombres en tiempo real para ganar la batalla.

Lo mejor de este juego es que no se trata de crear grandes flotas para derrotar al enemigo. Hay que tener en cuenta otros factores que pueden ser determinantes a la hora de llevar a buen puerto (y nunca mejor dicho) tus objetivos. Además, es difícil encontrar otros títulos basados en este género. Lo más parecido a esto es el longevo *Sid Meier's Pirates!*, aunque es cierto que Corsairs toma algunos elementos de aquél. Lo peor, además del velo transparente, es que no podrás ver cómo las balas de los cañones barren la cubierta arrancando piernas por doquier y levantando astillas que lesionan el ojo bueno de los piratas tuertos. En fin, no se puede tener todo. ★★★★

O si no...
Starcraft
Blizzard/Coktel Educative ★★★★
No tiene nada que ver con los piratas, pero es estrategia en tiempo real. Siempre te queda el recurso de imaginarte que eres un pirata sideral

ESCAPA SI PUEDES
LOCURA CAMPESTRE


■ Uno de los nuevos tanques voladores.

Wild Metal Country

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **DMA** ■ Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Requiere: **P166, 16Mb RAM** ■ Recomendado: **P200**

CARA Y CRUZ

CARA
■ Fantástico diseño.
■ Sonido genial.
■ Un gran invento.

CRUZ
■ Gráficos exigentes
■ Desafío insuficiente

Desplazamiento con efecto Doppler más mezclador dinámico de niveles equivale a diversión al cuadrado. O algo así.

Es concebible que, algún día, todos los juegos de ordenador sean creados en laboratorios por tipos vestidos de blanco portadores de carpetas sujetapapeles. Toma como ejemplo *Wild Metal Country*. Para crearlo, los investigadores de DMA han combinado tres proyectos científicos recién salidos de la probeta.

Primero está lo que ellos llaman "animación en 3D". Afirman que el 3DMA ofrece "un alto rendimiento de los polígonos, una amplia gama de efectos de textura e iluminación y un gran número de modelos jerárquicos animados". Nos quedamos igual. Sin embargo, viendo *Wild Metal Country*, quizá ésa sea una forma científica de decir que el terreno se mueve con bastante suavidad la mayor parte del tiempo pero que, en cuanto sucede algo emocionante, el movimiento se vuelve espasmódico, hasta el punto de que no tienes ni idea de qué está pasando (esto pasa en el Arcade PII 350). Nosotros tuvimos que conformarnos con la modalidad píxel.

Lo siguiente en la lista es un "estructura motriz" que aporta -alucina, que no es moco de pavo- "gravedad, tracción, trayectoria de tiro, magnetismo e inercia". De nuevo tenemos la impresión de que estos tipos no hablan nuestro idioma, aunque también podría ser que se estuviesen refiriendo al movimiento hiperrealista del tanque. Los controles están en el teclado numérico y mueven de forma independiente las dos ruedas adelante y atrás. Con un poco de práctica esto te permite moverte con cierta facilidad, incluso subir paulatinamente cuestas endemoniadamente empinadas y caer luego, de rebote, al otro lado. Es muy convincente. Con toda probabilidad, la estructura motriz es también responsable de cómo lanzas los proyectiles. Más que recorrer una trayectoria en linea recta, lo que hacen es describir un suave arco en el aire. Así que, si ves un tanque enemigo, tienes que hacer un rápido cálculo mental, levantar el cañón hasta formar el ángulo adecuado y disparar el proyectil con la esperanza de dar al otro antes de que te den a ti.

La variable final de la ecuación es "mezclador dinámico de niveles". Los cerebros privilegiados de DMA hablan de él al mismo tiempo que del movimiento con efecto Doppler y del sistema de sonido envolvente, lo que sugiere que deben referirse al sonido, que es fantástico. El primer indicio de que el peligro amenaza es generalmente el sonido del motor de un tanque que retumba a lo lejos. A medida que se acerca se empieza a oír el rechinar metálico de los engranajes y las ruedas y se distingue el cañon amenazante. Entonces se desata la tormenta de fuego, acompañada de las explosiones más estrepitosas que hayas oído jamás. La opción "VECINOS Dentro/Fuera" sería una incorporación muy sensata. Como aún está en vías de desarrollo, corres riesgo de que te deshaucien.

Tiene su lado científico, está claro. Pero ¿y el técnico? Mediante una imprecisa estructura recoges núcleos de fuerza para llegar al siguiente nivel. Pero, como *Thrust* y *Asteroids* ya antes que él, en *Wild Metal Country* la mayor parte de la diversión, que es mucha, depende de la física pura y dura. El simple acto de pasearte arriba y abajo en un tanque es sorprendentemente compulsivo y hay algunas armas muy ingeniosas para sacar partido de la trayectoria del disparo. Este maravilloso motor también te permite llevar a cabo trucos ingeniosos. Por ejemplo, si caes rodando y te quedas boca abajo, puedes girar el cañón del tanque para recobrar la posición. Y, además de todo eso, cuentas con las posibilidades de juego en la Red.

De hecho, si puedes convencer a tu PC de ejecutar *Wild Metal Country* sin colgarse cada cinco segundos, habrás hecho una buena inversión. ★★★★

■ La trayectoria del disparo depende del tiempo que tengas apretada la barra espaciadora.

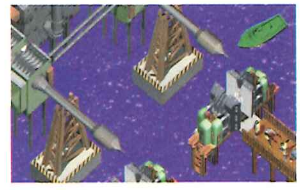




O si no ...

Battlezone
Activision ★★★★★
Maravillosa actualización del clásico arcade con elementos de estrategia. Como C&C en 3D.

M1 Tank Platoon 2
MicroProse ★★★
Simulación de un tanque con cañón elevable y graduable. Tan difícil como coducir uno de verdad.



Army Men II

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **3DO**
- Precio: **7.995**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Requiere: **P133, 16Mb RAM, 80Mb espacio HD, 4xCD-ROM, Win 95**

Los soldaditos de plástico eran el último grito en 1980, pero desde entonces diría que algo hemos avanzado...

■ La nostalgia no tiene nada de malo. Está bien recordar con cariño eventos como los juegos olímpicos del 92 y el mundial del 82, pero a veces la gente se pasa. Como en el caso del desarrollador 3DO, que nos ofrece una segunda parte del mediocre juego *Army Men*, aparecido el año pasado. Seguramente tengas valiosos recuerdos de la época en que te dedicabas a ganar batallas históricas con nada más que unos soldaditos de plástico. Pero desde entonces hemos progresado a niveles más altos en el tema de los juegos de estrategia, de forma que un paso hacia atrás como éste no tiene ningún sentido.

El juego consiste en llevar el mando de un grupo de soldados, de los cuales sólo el que responde al nombre de Sarge (héroe del juego original) importa realmente. Es el único personaje que sirve para alguna cosa, y puede llevar una gran variedad de armas y piezas varias para utilizar contra el enemigo. Las misiones que se te asignan son a veces interesantes, y van acompañadas de mapas imaginativos. Algunas de ellas son bastante difíciles, pero al haber sólo una manera de acabar con el enemigo, no tiene sentido volver a hacer la misma misión una vez ya te la has acabado.

Desde el punto de vista de los gráficos, Army Men II tampoco consigue impresionar, aun teniendo en cuenta los enormes campos de batalla (con jardines, cocinas y demás). Pero lo que ya resulta intolerable es la falta de cualquier cosa que se parezca a una verdadera IA. Ya puedes dejarte los cuernos dándole órdenes a tu caterva de soldaditos de plomo, que ellos harán lo que les de la gana, probablemente vasgar de un lado para otro con expresión estúpida o bailar un chotis. Ni si te ocurra mencionar *C&C Red alert* o *StarCraft*, sería un sacrilegio. Este juego da de sí todo lo que puede, o sea, más bien poco. ★★

Y el resto...

Todos los meses salen al mercado un montón de juegos para PC sin ningún tipo de pompa o ceremonia. Algunos son discos de misiones adicionales, otros rebajas y la mayoría ya han hecho su debut en otros sistemas. Aquí tenéis algunos de ellos...



Puma Street Soccer

- Editor: **Infogrames**
- Precio: **6.990**
- Players: **1-2**

■ Pocos juegos se han propuesto trasladar a tu PC los gozos y las sombras de esas sesiones de fútbol espontáneo con los amigos tan típicas de las tardes de verano. Pocos se lo han propuesto, pero aún menos (por no decir casi ninguno) lo han conseguido. Y es que la faceta más lúdica y proletaria del deporte rey no se deja pixelar ni renderizar fácilmente.

Puma Street Soccer es un paso más en este cómico intento de ponerle puertas al campo y vaciar el mar con un cubo. La entrañable atmósfera de parrillada dominical y solteros contra casados (imposible de traducir al gélido lenguaje binario) se ve substituida por exhibiciones de virtuosismo gratuito a cargo de virtuo-chavales de escuela carioca. La pelota más que correr vuela, y los jugadores alternan fases de pasividad absoluta con extrañas llaves de un arte marcial para nosotros desconocida. En este diálogo de sordos entre cuero y músculo, el gran ausente es el fútbol. Goles de un surrealismo irritante, pies que a veces son misiles y a veces tirachinas, tácticas convertidas en magia negra... Un escenario desolador. Si en la favela en que se crió el fútbol se hubiese jugado de esta manera, seguro que Rivaldo hubiera preferido dedicarse al macramé o la pesca.

Un punto a favor: este juego, como casi todas las cosas absurdas, tiene un cierto grado de poesía involuntaria.

★



Triple Play 2000

- Editor: **EA**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

■ Nos gusta el béisbol. Llámalo esnobismo o simples ganas de llevar la contraria, pero hemos redescubierto este centenario juego gracias a la factoría de las artes electrónicas y estamos dispuestos a defenderlo a muerte.

¿Aburrido? Para nada. En cualquier caso, mucho menos que la mayoría de los puzzles de estrategia. ¿Repetitivo? Sólo si te quedas en la superficie, una vez te familiarizas con la mecánica del juego es posible encontrarle una gran cantidad de matices. Triple *Play 2000* es una estupenda traducción a pantalla interactiva de las virtudes del juego del bate. Riqueza táctica, espectacularidad, explosiones de velocidad alternadas con instantes de reflexión... Nadie había hecho tanto para convencernos de las bondades del béisbol desde *El mejor*, aquella gloriosamente ingenua película de Robert Redford. Los controles son tan simples como eficaces, permiten olvidar el aspecto más puramente tecnológico del juego y centrarse en lo más divertido: el puro y simple entretenimiento de poner una pelota en órbita y echar a correr hacia la siguiente base. La animación es de un gran realismo y el diseño de espacios tan cuidado como era de esperar en un producto EA. Lo dicho, una excelente razón para creer en el béisbol.

★★★



Sports Car GT

- Editor: **EA**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-Internet**



■ Mediocre. Mejor que jugar a tres en ralla en un centro parroquial, pero peor que una sobremesa de día festivo viendo una tras otra todas las secuelas de *Viernes 13*. Mejor que una visita guiada al museo del automóvil, pero peor que un vídeo promocional de las 24 horas de Le Mans.

Mediocre, en fin, no vale la pena dar más detalles. A todos nos cuesta definir la mediocridad, pero somos perfectamente capaces de reconocerla.

Este juego presenta el cuadro patológico completo de esta terrible enfermedad. Gráficos: moderadamente buenos. Pistas: unas cuantas, ni muchas ni pocas, sino todo lo contrario. Coches: los imprescindibles, pero algo menos de los necesarios. Moderación centrista, corrección política, sello de calidad Electronic Arts (aunque un poco desdibujado)... Una mediocre acumulación de mediocridades parciales que acaba redondeando... un mediocre retrato al óleo de la mediocridad.

Si siempre tuviste alma de funcionario y lo único que no soportas es una vida llena de innecesarios sobresaltos, *Sports Car Gt* y tú estáis condenados a entenderos. Éste es uno de aquellos juegos que no te resolverán ese puente ingrato en casa de unos parientes lejanos, pero tampoco te dejará tirado en la primera cuneta. Porque es un juego... ¿Hemos dicho mediocre?

★★



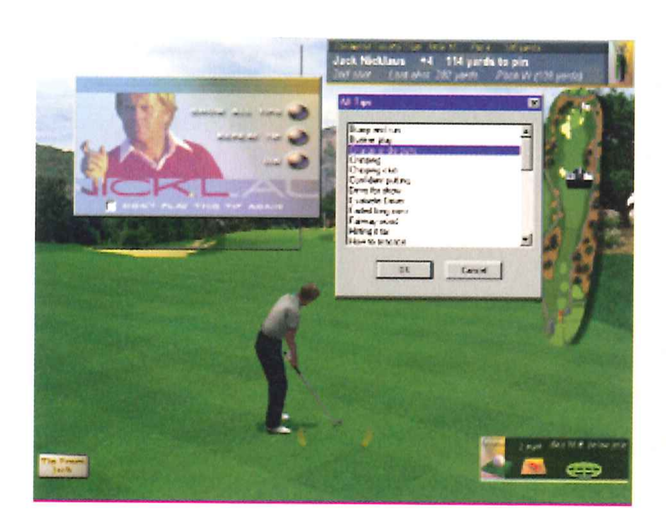
Team Fortress Classic

- Editor: **Sierra**
- Precio: **Gratis**
- Disponible: **en la Red**
- Jugadores: **sólo para internautas**

■¿Puede ser posible tanta felicidad? Una extensión de uno de los mejores juegos para PC hoy por hoy disponibles, el abracadabrante *Half Life*, y además, nos parece haber oído que ¿gratis? Sí, hermanos, gratuicidad rigurosa, pero sólo al alcance de tu módem y tu recién estrenada (¡ah¡, ¿todavía no?) conexión a la madre de todas las redes.

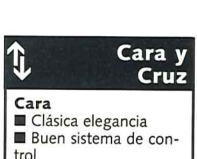
A diferencia de las partidas multijugador modelo todos contra todos tan habituales en Internet, *Team Fortress Classic* divide a los jugadores en diferentes equipos con un objetivo común (que puede ser desde capturar la bandera enemiga a eliminar a un policía corrupto y escurridizo). Así pues, el socialismo internauta ha llegado a la Red. De aquí a veinte años, asociaciones de excombatientes del juego de la fortaleza se reunirán para celebrar juntos el recuerdo de aquella bandera robada o aquel miserable gerifalte puesto a buen recaudo. Para fortalecer los vínculos entre miembros del mismo equipo, el juego ofrece un modo de entrenamiento que te enseña a interactuar de la forma más eficaz posible con el resto de personajes. Elige tu papel. Tal vez te apetezca ser un Soldado ingenuo y altruista, un Médico de bondadosa eficacia, un espía artero y astuto o un mortífero Destructor. Da igual qué elijas, pero juega a *Team Fortress Classic*. Porque esto, hermano, es el futuro. Repite con nosotros: ESTO.ES.EL.FUTURO.

★★★★★



EL DESAFÍO DEL OSO

NICKLAUS ATACA DE NUEVO



Cara y Cruz

Cara
- Clásica elegancia
- Buen sistema de control
- Extraordinario diseño

Cruz
- Tedioso modo de torneo
- No hace falta excesiva habilidad

Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge

Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Hypnos Entertainment**
Precio: **7.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■
Requisitos: **P166, 32 MB RAM, 400 MB libres en disco duro, 4x CD-ROM drive, Win 95** ■ Recomendaciones: **P200, 64 MB RAM, 600 MB libres en disco duro**

Alguien definió el ajedrez como el boxeo de la mente. Tal vez a ti puede parecerte un insulso entretenimiento de club parroquial, pero ya ves que, al menos para un tipo determinado de personas, esa sinfonía geométrica de cuadritos blancos y negros tiene mucho aliciente. Lo mismo pasa con el gof. Juego para pensionistas, dicen. Tal vez, pero pocos simuladores deportivos se acercan a la perfección de este *Jack Nicklaus 6*, enésima entrega de una serie de lujo. Un simulador de golf, por supuesto.

EA ha sido infiel al viejo Jack y ha preferido vender su alma a Tiger Woods, el golfista afroamericano que supo traer un soplo de exuberancia casi hollywoodiense a este centenario juego. Frente al espectacular y glamuroso Tiger, Nicklaus queda como un jugador de otra época, un representante del golf versallesco y austero que dominaba los torneos de la pasada década. Tiger ofrece juventud y espíritu urbano donde el viejo rey del Open de Augusta ponía depurada técnica con un cierto aire campestre. Algo parecido ha pasado con los juegos basados en las hazañas golfísticas del divino Jack. Siempre han sido de altísima calidad, pero la gente ha preferido series como *Microsoft Golf*, *The Golf Pro* o la recién llegada *Tiger Woods*. Por eso, Jack Nicklaus 6 corre el riesgo de pasar desapercibido. Sería una injusticia enorme, porque estamos hablando de uno de los mejores simuladoresde golf de la historia.

Éste *Golden Bear Challenge* presenta seis campos reales diseñados por Nicklaus (que incluyen Shoal Creek y Muirfield Village), y ofrece un paseo estéticamente atractivo, aunque quizá demasiado simplista en algunos momentos.

Los efectos de sonido ambientales determinan la atmósfera (los típicos "Ooh"s de la multitud y los cantos de los pájaros), y los modelos de jugadores son ejemplos de alta calidad de reproducción de movimiento que se mueven con soltura, aunque con una cierta parsimonia, por los distintos recorridos.

Todo lo que cualquier aspirante a Olazábal podría desear está aquí, a tu disposición: un control a base de clicks o movimientos del ratón, rápidas aproximaciones a los greens, consejos del campeón y un potente visualizador de los campos muy fácil de utilizar. Sin embargo, el nivel de habilidad de *Golden Bear Challenge* es rara vez superior a la precisa sincronización de dos rápidos clicks del ratón. Si optas por alguno de los modelos de juego simplificado, verás que apenas hace falta habilidad o puntería para acabar el recorrido por debajo del par.

El viento que sopla ejerce muy poco efecto en el vuelo de la pelota, y superar la confusa interfaz de extremo frontal y los desagradables diálogos parpadeantes al estilo Windows se presenta inicialmente como un desafío más duro que el golf en sí mismo. En el modo Open Tournament la inclusión de 40 golfistas rivales aumenta la dificultad, pero el desarrollo del juego en esta maratoniana modalidad es tan complejo y ritual que acaba produciendo una desagradable sensación de tedio. Con todo, la velocidad de revisión del escenario es rápida para un juego de golf. Seleccionar animación de agua y texturas de alta calidad afecta un poco al desarrollo del juego, pero optando por sólo dos puntos de vista a tiempo real mientras la pelota se mueve, *Golden Bear Challenge* mantiene una sensación de perfección.

Tal vez *Links LS '99*de Proein sigue manteniendo una ligera ventaja en el trono mundial de simuladores de golf, pero *Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge* demuestra, por lo menos, que la competencia se está poniendo al día. Y esta vez, a diferencia de otras, el juego no se ha quedado en los Estados Unidos y podremos disfrutarlo en nuestro país. ★★★★

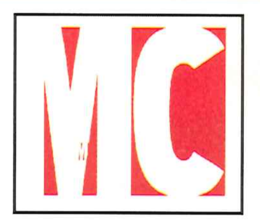
O si no...

The Golf Pro
Empire ★★★★
Con imágenes que invitan a traspasar la pantalla. Tiene algún que otro problema de jugabilidad.

Links LS'99
Proein ★★★★
Cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego. Extraordinario.



■ **¿Dónde demonios se ha metido el oso del título?**



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______
Apellidos: ______
Dirección: ______
Población: ______
Código postal: ______ Provincia: ______
Fecha de nacimiento: ______
Telefono: ______
Email: ______
¿Cual es tu revista favorita?
______

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico









PC FORMAT



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

LA FUERZA TE ACOMPAÑA

Y TE HARÁ GANAR LA CARRERA

Cara y Cruz

Cara
- Escenarios impresionantes
- Naves alucinantes
- ¡Es Star Wars total!

Cruz
- No hay armas
- Pistas que se repiten
- Demasiado corto



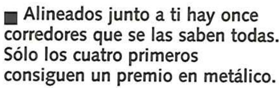


■ **Buenas máquinas, velocidad a tope... Soberbio.**

Star Wars Episodio 1 : Racer

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **LucasArts**
■ Precio: **9.995** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **Rumble Pak, Expansion Pak** ■ Otros formatos: **PC, Playstation, Mac**

El primer juego basado en una de las peliculas más populares de todos los tiempos utiliza La Fuerza de una manera sorprendente. *Star Wars* está a la altura de *WipeEout*, pero ¿supera a *F-Zero X*?



■ **Alineados junto a ti hay once corredores que se las saben todas. Sólo los cuatro primeros consiguen un premio en metálico.**



Después de dieciséis años y millones de convenciones de fans, la nueva película de la saga de *La Guerra de las Galaxias* está a punto de llegar a nuestras pantallas. Para los americanos, que llegaron a acampar delante de las taquillas con dos meses de antelación para poder ser los primeros en ver la película, la espera ha valido la pena. Pero, ¿qué pasa con el videojuego? ¿Van a quedar contentos los usuarios de Nintendo con esta primera entrega del imperio cinematográfico del merchandising?

La respuesta es que van a quedar encantados, porque *Star Wars Episodio1: Racer* es uno de esos juegos que puede incluirse en el selecto club de las buenas adaptaciones de películas que ha dado el mundo del entretenimiento interactivo. Mientras que juegos como *Mission: Imposible* se equivocaron intentando embutir en el cartucho todos y cada uno de los detalles de la película, *Episodio1: Racer* se concentra solamente en una de las escenas y la expande hasta convertirla en algo que da mucho juego y que es genuinamente *Star Wars*.

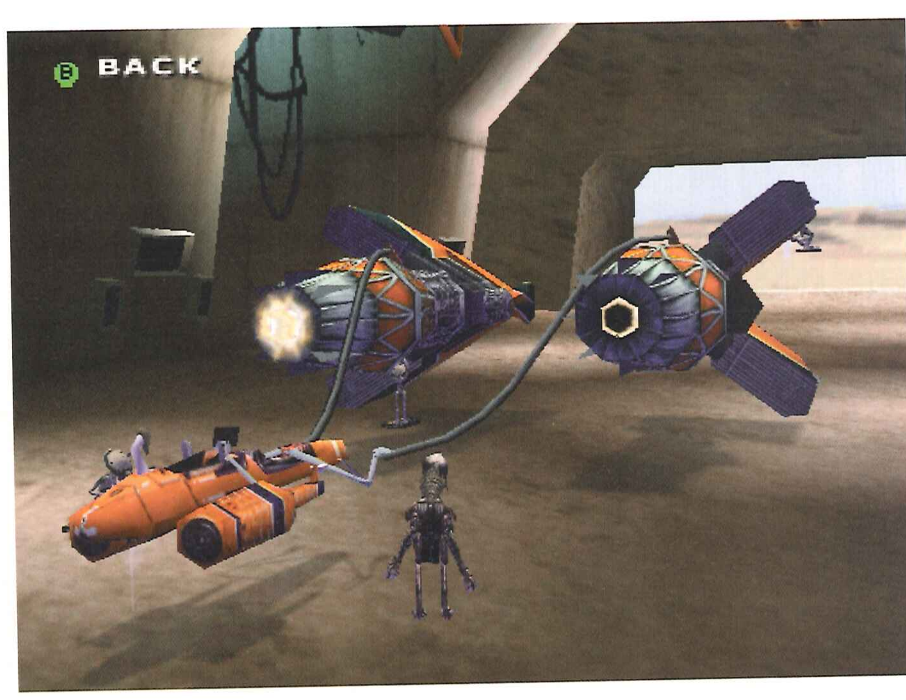
La escena en cuestión es una carrera de naves espaciales organizada por el pez gordo del crimen intergaláctico, aquella odiosa criatura con aspecto de babosa gigante que responde al ominoso nombre de Jabba the Hutt.

Las naves son dos enormes motores unidos entre sí por un campo de fuerza y que arrastran un pequeño carro en el que va el piloto. Algo entre *Ben-Hur* y *Mad Max*, para que pilles la idea. Pilotar estos artilugios a toda velocidad es algo que está por encima de la capacidad del ser humano, así que todos los participantes de la carrera son alienígenas físicamente superiores a nuestra frágil









especie y con nombres como Sebulba, Fud Sang o Mawhonic. Todos menos uno, claro, porque esta vez aparece un pequeño humano llamado Anakin Skywalker (que no es otro que Darth Vader de niño) que participa en la carrera y echa a todos los demás participantes de la pista con la ayuda de sus poderes sobrenaturales, "La Fuerza".

Bueno, pues eso es la película –o al menos, una pequeña parte. El juego consta, básicamente, de un megatorneo de carreras de naves, que tiene lugar en varios planetas del universo *Star Wars* y teniendo en cuenta el poco tiempo que han tenido para desarrollarlo, les ha quedado mucho mejor de lo que se esperaba. Pilotas la nave que has elegido durante 25 carreras, agrupadas en cuatro ligas distintas que se van volviendo cada vez más difíciles a medida que avanzas. Recibes dinero por cada carrera que ganas (cobrarás en tugruts, la divisa local) que podrás gastar trucando y mejorando tu nave, desde los radiadores hasta los frenos aéreos.

PILOTAR ESTOS SUPERSÓNICOS PROYECTILES ES TODO UN RETO PARA EL FRÁGIL E IMPRESIONABLE SER HUMANO.

Estas carreras son un auténtico placer para la vista, y gracias al pak de expansión, *Episode1: Racer* es uno de los juegos con mejor pinta del sistema. El momento en la sexta carrera en que te elevas en aquella caverna, con gravedad cero y con enormes fragmentos de roca que se precipitan contra ti, es suficiente para impresionar al jugador más atrevido, y la escasez de defectos en lo que se refiere a gráficos servirá para convencer incluso a los jugadores más puristas. Tal vez la velocidad de animación es el aspecto más mejorable del juego , aunque con gráficos de tan alta precisión sería sorprendente que *Episode 1: Racer* no quede a la altura de *F-Zero X*.

Si las carreras son tan increíbles, las naves ya son demasiado. Son cacharros enormes, con toda clase de artilugios añadidos, algunos en plan casero y otros más profesionales. Realmente, dan el pego. Los de LucasArts han incluido una pantalla en la que puedes mover la cámara por toda tu nave para poder inspeccionarla desde todos los ángulos posibles, pero, aún así, las imágenes no hacen justicia a la realidad, a como se balancea el carro detrás de los motores, como una cometa a merced del viento.

En cuanto a jugabilidad, seguro que los programadores han pasado muchas horas dándole a *WipeOut* mientras trabajaban con *Episode1: Racer*. El diseño de las pistas y el manejo flotante son reminiscencias del juego de Psygnosis, aunque está claro que *Episode1: Racer* es más piadoso con las colisiones. Tienes un original propulsor turbo que activas empujando el joystick hacia delante para cargar el turbo antes de desencadenar toda la potencia a base de darle al acelerador y mantenerlo presionado.

Controlar este método te llevará tu tiempo, especialmente teniendo en cuenta que si fuerzas el turbo las máquinas pueden sobrecalentarse y explotar.

Ya que se trata de un juego *Star Wars*, hay que añadir que tiene su lado oscuro: la durabilidad. O lo poco que dura, para decirlo claro. Para los principiantes resulta sorprendentemente fácil vencer a los jugadores que maneja la máquina. Parece que no hay mucho más secreto que memorizar las pistas e intentar hacer al menos una vuelta buena. Incluso si chocas un par de veces y tu nave queda en un estado tirando a lamentable puedes mantener la primera posición. Un poco más tarde la oposición que encuentras es mayor, pero casi toda la dificultad reside en tomar bien las curvas más difíciles y otras partes complicadas del recorrido en lugar de competir en ingenio con tus 11 contrincantes. Otro aspecto fastidioso es que los circuitos tienen muchos tramos iguales entre sí, y cuando pasas al modo para dos jugadores pierdes muchos detalles gráficos.

Pero mientras dura, *Episode1: Racer* es un juego muy bueno. El modo de *carrera contra el tiempo* seguirá dando guerra cuando el arcade pase a mejor vida y la licencia Star Wars le otorga una áura que cualquier otro juego querría tener. Cómpralo. Ahora. ★★★★

O si no...

F-Zero X
Nintendo ★★★★
Nintendo pasó años diseñando pistas y manejo. Lo último en carreras futuristas.

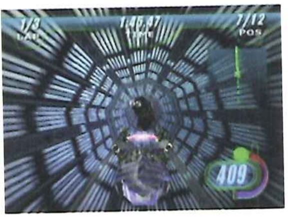
WipEout 64
Midway ★★★
Tuvo su época en la N64, pero ahora parece un poco desfasado comparándolo con Episode1: Racer





■ Al principio será la calidad de los gráficos lo que te seducirá en Episode1: Racer, pero detrás hay un muy buen juego de carreras. Todo lo que reluce es oro.

■ Juega en alta resolución y alucinarás con los efectos.





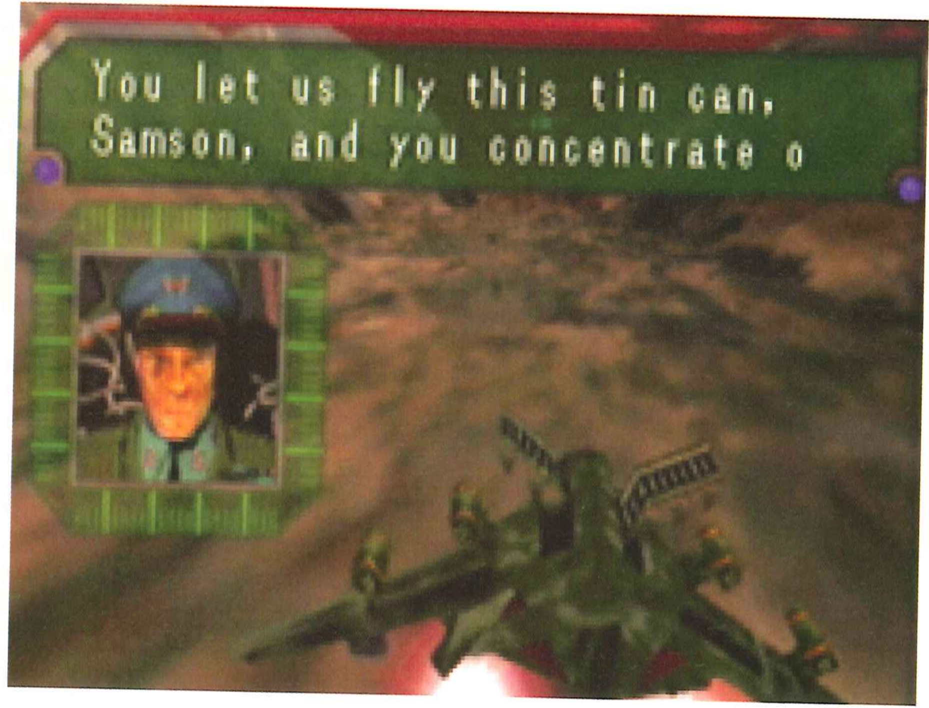
¡DEJADME PILOTAR!

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES









■ **Algunos de los jefes de Knife Edge no están mal, pero en un juego tan limitado como éste no esperes demasiada variedad.**

Knife Edge

■ Editor: **SPACO** ■ Desarrollador: **Kemco** ■ Precio: **11.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Rumble Pak**

La genialidad del diseñador Shigeru Miyamoto se hace evidente en *Lylat Wars*, toda una demostración de cómo convertir un simple *shoot-'em-up* en una experiencia épica de febril dinamismo. Desgraciadamente, Kemco ha hecho novillos en las clases del señor Miyamoto.

A primera vista *Knife Edge* parece un juego de pistolas luminosas, y esa es la primera sensación que tienes cuando empiezas a jugarlo. El único problema es que NO lo es, y la verdad es que eso descoloca bastante. A ti te corresponde el rol de artillero en un caza a reacción, o sea, debes disparar a troche y moche sobre el enemigo, mientras que la N64 se cuida de la labor infinitamente más emocionante de pilotar el soberbio aparato (la próxima vez que entres en tu tienda de videojuegos échale un vistazo al increíble material gráfico de la caja de *Knife Edge* y entenderás qué es lo que quiero decir). Es como estar en la mejor fiesta del mundo, con estrellas del pop, miembros de la jet y más alcohol del que nunca llegaste a imaginar... y no poder salir de la cocina.

Toda la acción pasa por un pequeño cursor que mueves sobre la pantalla, se trata de situarlo sobre alguno de los modestos alienígenas con los que irás tropezando y pulsar el botón. Cuando has acabado con todos los hombrecillos verdes y sus verdes máquinas voladoras, tienes que encargarte del inevitable monstruo cabecilla y pasar al siguiente nivel, que es otra vez el mismo rollo.

Knife Edge produce tanto desgaste cerebral como los tests con que antropólogos y otros ímprobos servidores de la ciencia incordian a los animales de corral. La única concesión a tu materia gris es que de vez en cuando se te permite tomar alguna decisión intranscendente sobre la ruta a seguir .

Si quieres matar de aburrimiento a tus amigos puedes montar partidas de hasta cuatro jugadores simultáneamente, utilizando diferentes cursores. El único atisbo de diversión en la modalidad multijugador son las peleas a puñetazos que se pueden desencadenar si alguien invade el trozo de pantalla ajeno. Sin embargo la existencia de una reyerta de este tipo es altamente improbable y después de cinco minutos de juego o habréis sucumbido al agónico aburrimiento y os habréis pasado a *GoldenEye* o acabaréis siendo pasto de una crisis existencial.

Lo más triste del caso es que *Knife Edge* podría haber sido un juego medio decente si se pudiera jugar con una pistola de luz. ★★

Cara y Cruz

Cara
■ Opción de cuatro jugadores
■ Hummm... no se me ocurre nada más.

Cruz
■ Juego simplón
■ Gráficos aburridos
■ Kemco ha conocido tiempos mejores

O si no...

Lylat Wars
Nintendo ★★★★★
Buena puesta a punto de *Shigsy*, con las explosiones más atronadoras del mundo de los videojuegos

Forsaken
Acclaim Entertainment ★★★★★
Bombardeo al estilo *Desc0ent* con unos efectos de luz para morirse.

SALDOS PARA N64

NINTENDO PARA TODOS

LA ÚLTIMA LIMPIEZA GENERAL OFRECE ALGUNAS PROPUESTAS ATRACTIVAS

¿Cuánto has pagado por esto? Te diré algo, colega, sé de capaz de conseguirt material de primera para tu N64 por unas 6.000 ptas. ¿Te preguntas quién? Prefiere conservar el anonimato, pero no te preocupes: es amigo nuestro.



Lylat Wars

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Jugadores: **1-4**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Rumble Pak**

El juego que lanzó el Rumble Pak, *Lylat Wars*, hará que tiemblen tus cimientos.

■ Dejando a un lado su preocupante tendencia a hurgar en los cubos de basura, Fox McCloud es el héroe número uno en la N64. Más varonil que Mario, más peludo que James Bond, no sólo salva princesas o mundos enteros, sino, si las circunstancias lo exigen, sistemas solares completos. Y *Lylat Wars* es el mejor juego para N64 que tiene al divino McCloud como protagonista.

Está bien, este es su único juego en la N64. Pero este *shoot 'em up* espacial, que es un viaje en cohete espléndido y cinematográfico, supera a todos los *Star War Rogue Squadron* y hace que *WipEout* parezca tan rápido como una carrera de sacos para tortugas.

Puedes haber oído por boca de algunos colegas poco fidedignos que *Lylat Wars* es fácil de terminar. Habladurías, tú ni caso y créete lo que vamos a decirte. Esos presuntos amigos tuyos deben haber terminado el primer nivel en Cornería, y continuado a través del cinturón de asteroides y un par de otros niveles para derrotar a Andross al final. Pero se habrán pasado por alto unos dos tercios del juego. Se llega a los otros niveles completando tareas especiales, que incluyen una increíble refriega al estilo *Independence Day* bajo un OVNI gigante, un sudoroso vuelo a ras de un mar de lava y una espeluznante sección subacúatica. También hay retos de puntuación para los expertos.

Con la ayuda de algunas secuencias brillantes, integradas en la acción de forma perfecta, *Lylat Wars* te convierte en el héroe de una película de acción futurista hiperemocionante. Aunque se está haciendo un poco viejo, *Lylat Wars* todavía es uno de los cinco mejores juegos en la N64, y es imprescindible. ★★★★★



Mario Kart 64

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Jugadores: **1-4**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Controller Pak**

Sólo los misántropos incurables no saben apreciar las virtudes del Rey de los juegos de carreras multijugador. Uh-huh.

■ Sí, de acuerdo, *Mario Kart 64* es pura basura en el modo para un jugador. Los personajes del ordenador hacen trampas y puedes terminarlo en una noche. Y no recibes recompensa alguna por tu labor salvo un modo Mirror y un personaje secreto, Koopa Trooper.

Pero jugar a *Mario Kart* solo es perderse más de la mitad de la película. De lo que se trata es de reunir a tres hábiles amigos y entrar así en todo un mundo de entretenimiento.

Hay 16 carreras, el número perfecto, ya que, cuando completas la 16, la primera parece nueva y atractiva otra vez. Hay una selección magistral de potenciadores, repartidos de manera que sólo los que van en la cola del paquete tienden a llevarse las aterradoras conchas rojas que te devuelven a casa. Esto permite que los amateurs lleguen a saborear la victoria alguna vez. Pero también hay habilidades al estilo Jedi que debes aprender, tales como los esquinazos y el uso defensivo de los potenciadores, que aseguran que el mejor acabe siendo el primero.

Y si las circumstancias te obligan a jugar solo, no todo son malas noticias. Si lo tomas en serio, el modo contrareloj puede ofrecer retos a la altura de tu espíritu deportivo. Justo cuando piensas que has completado Mario Raceway tan rápido como es humanamente posible, encontrarás un nuevo truco que te permitirá arrancarle otras dos milésimas de segundo a tu tiempo.

Por sólo 6.000 ptas puedes llevarte a casa este maravilloso entretenimiento social, mucho mejor que los ajadísimos juegos de cartas o de pregunta y respuesta. (Por cierto, el personaje secreto Koopa Trooper no existe.) ★★★★★



Snowboard Kids

- Editor: **Racdym**
- Desarrollador: **Atlus**
- Jugadores: **1-4**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Controller Pak, Rumble Pak**

¿Echas de menos tu etapa de cazador de morsas en Groenlandia? No te preocupes, el juego de los patinadores energúmenos ofrece un estupendo bálsamo para tu nostalgia.

■¿Te lo has pasado bien con el modo para cuatro jugadores de *Mario Kart 64*? ¿Buscas más de lo mismo pero con nieve? Entonces éste es tu juego. Aunque no tiene armas tan endiabladas como las de *MK64*, *Snowboard Kid* es - en todos los otros sentidos – el único juego colectivo que puede presumir de estar a la altura de Mario.

De hecho, en ciertos aspectos es incluso mejor. Por ejemplo, las carreras consisten en bajar montañas, por lo que no hay vueltas. En lugar de eso, cuando llegas a la parte baja de la pendiente te encontrarás en medio de una rebatiña divertidísima ante el torniquete que lleva al telesquí. Si no tienes cuidado, tu muy luchada medalla puede quedar en nada entre de la oleada de codazos y tendrás que conformarte, echando humo, con la última silla de vuelta al inicio de la próxima carrera.

Y en las partidas para un jugador, *Snowboard Kid* es definitivamente mejor que *Mario Kart*. La curva de aprendizaje es mucho más pronunciada, por lo que no lo acabarás en una noche, y también hay tablas extra y un modo de dificultad extra para jugadores encallecidos.

Snowboard Kids se aleja bastante del pseudo-realismo pijo de otros juegos de snowboard. Sus estrellas planas con narices grandes pueden competir no sólo sobre nieve, sino también sobre hierba, agua e incluso arena, y las armas son un entrañable catálogo de rarezas.

Este juego fue una joya sorpresa cuando apareció el año pasado. Casi nadie lo compró, así que ya es hora de empezar a arreglar las cosas. ★★★★



Wave Race 64

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Nintendo**
- Jugadores: **1-2**
- Precio: **5.990**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Controller Pak**

La receta Nintendo de este mes es un remedio casera para la sequía. ¿Vacaciones en la ciudad? Ningún problema, si podemos llevar con nosotros esta playa portátil.

■ Si estás buscando una prueba concreta del formidable poder de procesamiento de la N64, echa un vistazo a *Wave Race 64*. Incluso las máquinas recreativas basadas en motos acuáticas más elaboradas de Namco te obligan a avanzar lentamente sobre una lámina azul muy poco convincente, pero en *Wave Race* chapoteas en un agua auténtica que se riza de verdad.

Éste es uno de aquellos juegos que garantizan espectáculo visual de muchos quilates y dosis de diversión más que razonables. Muy completo, vaya. Si divisas una ola particularmente enorme en la distancia, tendrás que virar bruscamente para esquivarla, o correrás el riesgo de ser lanzado de salir propulsado hacia el muelle. O, cuando empieces a cogerle el tranquillo al sutil sistema de control, descubrirás que puedes aprovechar las olas en tu favor, "montándolas" (por utilizar el término correcto en esquí acuático) para ganar unas milésimas de segundo cruciales sobre tus rivales de silicio y píxel.

Además de las carreras estándar alrededor de boyas, hay un absorbente modo de dificultad máxima (echado a perder por una trampa que no te vamos a revelar aquí por temor a cargarnos toda tu diversión.) Y, como no podía ser menos tratándose de un genuino producto Nintendo, tendrás que descubrir atajos secretos y un delfín sobre el que puedes montar.

De los cuatro juegos de carreras en esta venta limpieza a precio de saldo de Nintendo, *Wave Race* es el mejor si vas a jugar solo. Y si no juegas bien, siempre puedes sentarte y mirar como sube y baja la marea. ★★★★★

■ Oscuro y siniestro, pero muy divertido.







REALMENTE IRREAL

CORRE, CORRE QUE SOY MUY FEO Y TENGO SED DE SANGRE



■ **Un juego sencillamente aterrador.**

Unreal

■ Editor: **Importacion** ■ Desarrollador: **Westlake** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - deathmatch multijugador** ■ Requisitos mínimos: **Power Pc a 188 Mh., Macos 7.6, 120 MB libres de disco duro, CD driver, 32 Mb de memoria ram** ■ Se recomienda: **Macos 8.6, 64 MB de memoria Ram, tarjeta aceleradora 3D (casi imprescindible si no posees un G3), módem para jugar vía internet.**

Ya sabes, no hes la primera vez que te encuentras en una situación como esta. La nave prisión en la que viajas como convicto se estrella en un planeta extraño, tu celda se abre con el impacto y puedes moverte por la nave e incluso salir al exterior. ¡Eres libre!, o ¿quizás deberías esconderte debajo del colchón?

Cara y cruz

Cara
■ Los mejores escenarios que hayas visto, o que puedas imaginar
■ Velocidad de vértigo en secuencias y animació

Cruz
■ ¿Y la história?... Busca, busca...
■ Sólo apto para máquinas muy potentes
■ Todo en inglés

La verdad es que los usuarios de Mac, por una vez, están de enhorabuena, pues pueden disfrutar desde ahora, del juego que cuenta hoy en día con los escenários más lujosos del panorama del software de entretenimiento.

Ya está bien de jugar a tristes plataformas recicladas en 2-D. Es hora de abordar la tercera dimensión a toda velocidad.

Después del terrible impacto inicial, (y te aseguro que casi sentirás como tiembla el suelo bajo tus pies) empiezas a moverte por caóticos pasillos oscuros. La intriga crece con la música (al igual que el estruendo, los gritos desgarradores y las explosiones) a medida que avanzas entre las instalaciones de la nave. Lo único que encuentras son cadáveres descuartizados, o tipos agonizantes. ¡Menudo panorama¡, pero al salir de la nave (sin haber mantenido aún ningún contacto extraterreste) descubres un nuevo mundo en el que querrás quedarte a vivir, con grandes espacios verdes, sin el menor signo de niebla y lleno de exóticos animalillos autóctonos que se acercarán a ti (evidentemente podrás tirotearlos a destajo, si te place). Incluso podrás bañarte en un estanque y jugar con los pececillos de colores que allí viven. Pero algo te sigue dando mala espina, los cadáveres sangrantes siguen siendo el objeto decorativo primordial. Así que te acercas al primer edificio que encuentras y... empieza la fiesta. Vaya si empieza, como entremés un cadaver volante se estrella contra la pared, acto seguido el responsable de este "vuelo sin motor" viene a por ti. Aquí vaciarás tu



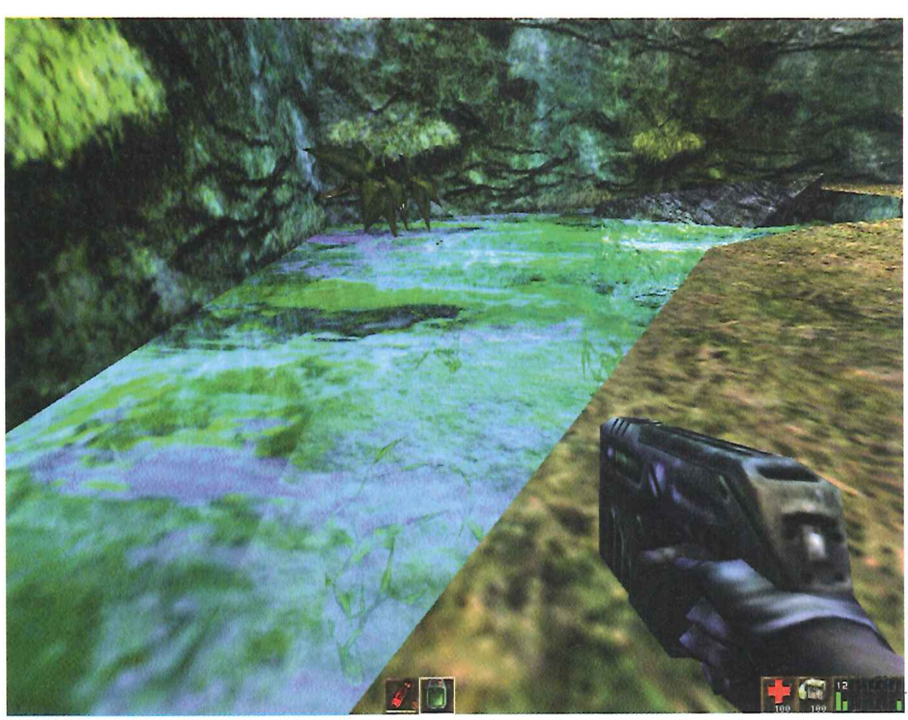
■ **Aterrizaje forzoso en un planeta en el que te quedarías a vivir.**



■ XX







■ El tratamiento que recibe la luz es magistral.

primer cargador, no, no guardes aún el recuerdo en la memoria, lo más seguro es que no vivas para contarlo.

La verdad es que la historia de *Unreal*, y el desarrollo de su trama no te sonarán a nada nuevo, es más te sonará incluso demasiado. Y es que estamos hablando de otro alumno de la escuela *Doom*, aunque éste parezca un poco más aventajado, incluso resiste la comparación con *Quake II*. Los gráficos de este juego son lo nunca visto, es inenarrable la sensación que produce la sección de la nave con suelo de cristal, todo se refleja en un piso pulido en el que tendrás la sensación de resbalar, como sucedería en la realidad. El tratamiento que recibe la luz es magistral, no sólo en los focos, la oscuridad puede ser cortada por el haz de tu linterna, cosa que te hará sentir como si realmente estuvieses dejando caer sobre tus hombros un espeso manto de tinieblas. La velócidad de los enemigos merece capítulo aparte, deberás acostumbrarte a ella pronto, si no la falta de municion te empujará al game over de un modo prematuro. Todo esto unido a una curva de aprendizaje muy acertada y una interactividad con el entorno muy conseguida elevan este juego a cotas muy altas, cerca de *Half Life* , indiscutible punto de referencia que, desgraciadamente, aún no tiene fecha de lanzamiento en versión Mac. Los puntos débiles de este *Unreal* hay que buscarlos en aquello que le falta y que sí tienen títulos como el mismo *Half Life* o incluso en mayor medida *GoldenEye* . O sea, el toque de excelencia que eleva un juego a la categoría de clásico. Las dos maravillas citadas son juegos de disparos, pero en ellos sientes las balas en tu própio cuerpo, la credibilidad de los disparos del AK47 de *GoldenEye* te mete, literalmente, en la piel de Bond. *Unreal* no es tan rico en experiencias extracorporales, y además no se puede decir que su trama sea el colmo de la originalidad. Este par de aspectos lo alejan un poco del podio de los *shoot'em up*, por mucho que sus gráficos rocen el cielo.

De todos modos no encontrarás en su género un juego mejor para el Mac (y puede que en los demás géneros tampoco). *Unreal* forma parte de esa élite de los juegos que debes tener en tu estantería, más si tenemos en cuenta que en ninguna otra plataforma lucirá como en tu Mac. *Unreal* es tan perfecto que te parecerá irreal. ★★★★

UNREAL ES DE LO MEJORCITO QUE ENCONTRARÁS PARA MANCHAR DE SANGRE TU MAC. ESO SÍ NECESITARÁS UN PROCESADOR PESADO, PARA MOVERLO AL MÁXIMO DE SUS POSIBILIDADES







O si no...

Duke Nukem 3d
GT ★★★★
Acción, gore y chulería. Lástima que los malos sen mas planos que el papel de fumar, pero muy divertido.

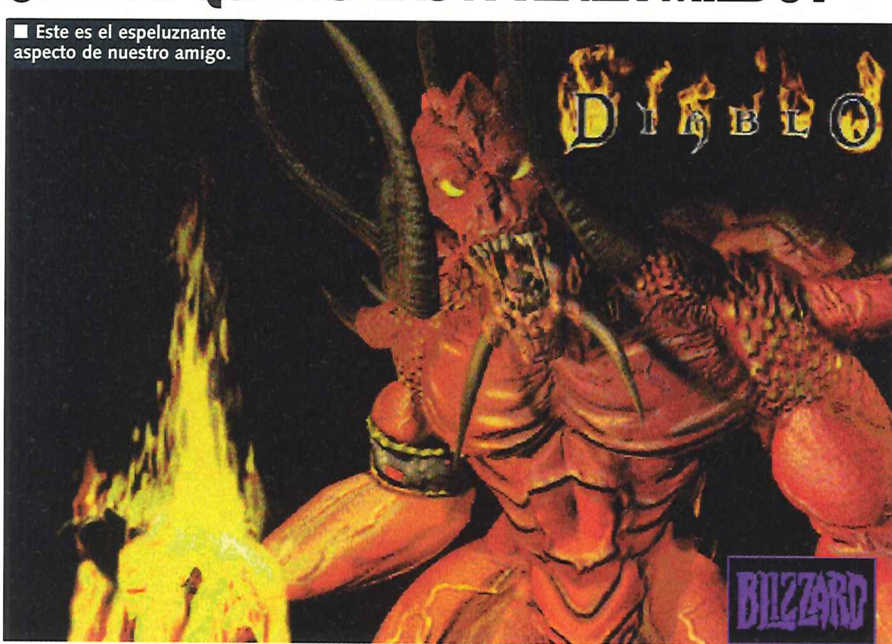
Tomb Raider II
Eidos ★★★★★
Mezcla los tiros, con puzzles y saltos. ¡Ah!, y la protagonista es Lara Croft

■ Un shoot'em up en 3D modélico, pura escuela doom.

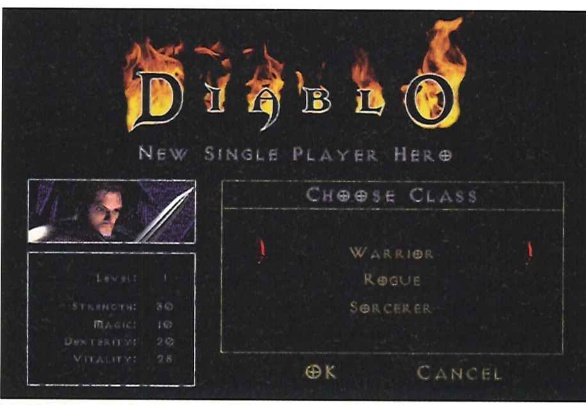


EL MAL VIVE AQUÍ

¿CREES QUE NO VAS A TENER MIEDO?



■ Este es el espeluznante aspecto de nuestro amigo.



■ Al inicio del juego es posible escoger el tipo de guerrero que quieres ser. De tu elección dependerá tu fuerza hermano.





■ ¿Que delicia de adversarios no? y eso que sólo estamos en el primer nivel.





Diablo

■ Editor: **Importación** ■ Desarrollador: **Blizzard Entertainment** ■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 3204693** ■ Requisitos: **Power Macintosh o Compatible, 16MB RAM con memoria virtual (32MB recomendados), Sistema 7.5 o superior (precisa de Imput Sprockets), Monitor 640x480 a 256 colores, Lector CD-ROM 2X**

El reino de Khandaras ha caído en el caos. Alguna fuerza del más allá se ha apoderado de él, sumiendo a sus gentes en el terror, la maldad y la guerra. El rey, como no, se encuentra en paradero desconocido... Sólo tú puedes recuperar el control de la situación.

Como habrás podido deducir, el protagonismo absoluto del juego está en tus manos, de ti depende que el reino de Khandaras vuelva a ser lo que era.

Si te gustan los juegos de rol, has acertado, *Diablo* te ofrece la posibilidad de vivirlo en tu Mac, hecho no muy común ya que son pocos los juegos de esta categoría que aparecen para la plataforma de Apple.

Pocos requisitos y buen aspecto es lo que te brinda este juego de Blizzard. Acción garantizada y una excelente presentación para enfrentarte a los más temibles diablos, zombies y esqueletos que pondrán a prueba tu sangre fría, capacidad de estrategia y como no, el funcionamiento de tu ratón, son la formula perfecta para la época de verano que llega. Así que a pasarlo bien, muchachos.

El juego es sencillo, deberás introducirte en el mundo de los castillos y mazmorras de *Diablo*, hablar con sus gentes, "cargarte" a unos cuantos indeseables y por supuesto, ser el mejor. Los diferentes habitantes del reino te revelarán, en algunos casos la clave para poder seguir adelante, con otros podrás comerciar y de este modo ir sobreviviendo. Una vez que hayas entrado en las mazmorras, ya no hay salida, deberás enfrentarte a seres del más allá, repartir estopa indiscriminadamente y tener un control absoluto de la situación. La buena noticia es que el juego posee una combinación de teclas que te permite saber donde te encuentras en todo momento, y por el mismo hecho donde se halla la puerta de salida. No te olvides de tomar aire de vez en cuando, es necesario para tu salud, amigo.

Para el control del juego *Diablo* dispone de un Inventario de enseres así como de una tabla (bastante compleja, todo hay que decirlo) que es una de las claves del juego. Si eres un iniciado en juegos de rol, no te será difícil hacerte con el mando de éste. De estos ajustes dependerá el éxito de tu hazaña. El inventario se completa a lo largo del juego ya que encontrarás armas, pergaminos que te darán pistas, pequeñas botellas de maná y otras que te devolverán a la vida. Así que ándate con mucho tiento, de tus dotes de observación dependen tus posibilidades de supervivencia.

A simple vista puede parecer que *Diablo* es un juego de fácil resolución, pero cuando llegues al nivel dos, creerás que no tienes demasiadas manos ni suficientes botones en el ratón para apaciguar las ansias de los diferentes personajes del juego. *Diablo* presenta una galería de más de 200 bicharracos diferentes, de modo que la acción esta más que asegurada.

Otra buena noticia acerca del juego es que es posible guardar la partida... eso siempre es un buen consejo si vamos a pasar de nivel o pretendemos hacernos el encontradizo con una banda de zombies.

En cuanto a lo demás, no es muy difícil jugar a Diablo, tan sólo tienes que ser el más rápido, el más astuto y el que más se comunica con los habitantes del reino de Khandaras, ¡ah! Y sin olvidar que en el juego manda el Diablo.

Por último un consejo, no abandones el libro de instrucciones en ninguna fase del juego, en el hallarás sabias escrituras que te revelarán la historia del reino así como la de todos sus componentes.



Cara y cruz

Cara
■ Te gustará si eres un buen aficionado a los juegos de rol.
■ Los gráficos de inicio son geniales.
■ Sonido excelente.

Cruz
■ Algunas partes del juego resultan algo monótonas.
■ Documentación en inglés y poco adecuada para los no iniciados en los juegos de rol.



O si no...

StarCraft
Blizzard Entertainment ★★★★
Otro debutante en formato Apple. Estrategia galáctica de altísimo nivel. ¿Quién dice que no llegan novedades interesantes para Mac?



StarCraft

■ Editor: **Importación**
■ Desarrollador: **Blizzard Entertainment**
■ Disponible: **Sí**
■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 371 72 45**
■ Jugadores: **1-Internet**
■ Requisitos: **cualquier PowerMac, 16 Mb RAM, 80 Mb espacio**
■ Recomendamos: **32 Mb RAM, módem para jugar en Internet**
■ Otros formatos: **PC**

Dedícate a plantar la semilla de la paz intergaláctica en mundos a los que ahora sólo podías acceder utilizando tu imaginación. Como plenipotenciario del imperio terrícola, deberás construir ciudades y supervisar el crecimiento de nuevas especies.

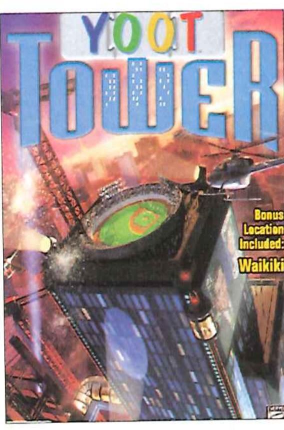
■ El siguiente paso será, como sin duda ya has adivinado, destruir a los perversos alienígenas que aspiran a ser tan poderosos como tú. En esta remota galaxia sólo hay sitio para emperador, y si no encajas en el papel serás borrado del mapa.
StarCraft es, básicamente, el WarCraft del espacio exterior. Tu objetivo es fundar y armar una colonia más deprisa que tus rivales. A lo largo del juego irás encontrando personajes que compartirán contigo sus ideas sobre la dominación galáctica. Te conviene escucharlos, porque este es un divertimento complejo y muchas de sus claves permanecen ocultas para el no iniciado. El secreto es ir superando los objetivos parciales que se te asignen y aprovechar para familiarizarte con las formas más eficaces de ir acercándote a la realización de tu plan general.
Tu visión del juego es tridimensional e isomérica, y una ventana en la parte superior de la pantalla te ofrece un mapa del escenario por el que te vas moviendo. Antes de centrarte en la construcción de misiles y otras delicadezas, deberás cubrir las necesidades de tu gente y proporcionarles edificios sólidos y seguros. Cada ciudadano satisfecho es parte de la semilla del ejército con el que descuartizarás alienígenas y te ganarás la corona de laurel de mejor estratega del universo y parte del extranjero.
Hay tres campañas a elegir: Tarren, Zerg y Protoss. Puedes verlas desde el punto de vista de varias especies diferentes, con ejércitos y estrategias particulares en cada caso. Cada escenario consta de doce niveles de dificultad creciente, y si no te basta con eso, siempre puedes jugar en la Red o utilizar el modo de edición para sofisticar un poco más la cosa.
Los gráficos y el sonido son buenos y el conjunto de la experiencia resulta más que satisfactorio. El único problema es que los movimientos de masas no están del todo bien coordinados, y tus tropas (cuando son muy numerosas) tienden a chocar entre sí. La IA interpretará estos choques como incapacidad de tu ejército para seguir la ruta asignada, y los desviará en contra de tu voluntad de estratega. Imagínate el desastroso efecto que esto puede tener en plena batalla. Por lo demás, el juego es estupendo, de lo mejorcito que hemos visto llegar últimamente al Mundo Apple. ★★★★

Yoot Tower

■ Editor: **Importacion**
■ Desarrollador: **Sega** ■ Disponible: **Sí** ■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 371 72 45** ■ Jugadores: **1-32** ■ Requisitos: **Power macintosh, MacOs 7.5, 100 MB disponibles disco duro, 32 MB Ram, cd-rom x 2**
■ Se recomienda: **MacOs 8.0**

Crea tu mismo "the Matrix" y podrás controlar sus vidas y su felicidad.

■ Es probable , que en la vida real, espejo en el que se mira el mundo virtual de los videojuegos, el constuctor que decida crear un monstruoso edificio de 100 pisos piense en la felicidad y el bienestar de sus habitantes... pero nos tememos lo peor.
Yoot Tower te permite convertirte en el "pirateador de espíritus" y tener el "don " de decidir que será mejor para el ciudadano de a pie, sirviendoselo en bandeja de plata, a la vez que te haces enormemente rico.
Tu aventura empieza en un precioso solar con todos los permisos del ayuntamiento para construir y un monton de dinero para pulirte. A partir de ese instante te moverás para poder alcanzar los tres principales objetivos del juego: •Construir las zonas residenciales y comerciales, •Conseguir vender o alquilar estos espacios y, principalmente, hacer lo necesario para que quien use estos o viva en ellos sea feliz, y no llegue a conocer el *stress* de la vida moderna.
• Conseguir que la estructra social sea estable y expandirla.
La evolucion del juego es progresiva e interesante: primero creas, luego habilitas y finalmente pones en funcionamiento y mantienes las estructuras, de modo que el resultado demuestre ser equilibrado y no te veas obligado a preguntarte por qué no llegan escaleras ni ascensores al piso 78. Divertido.



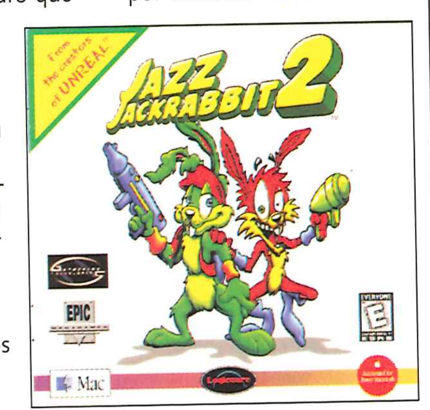
Si ya tuviste instalado SimCity en tu ordenador, Yoot Tower te gustará mucho, y al usuario que no conozca los juegos del género le enganchará enseguida, a pesar la confusión que provoca en los primeros momentos el revolotear espoasmódico del mouse por la pantalla. ★★★

Jazz Jackrabbit 2

■ Editor: **Importacion**
■ Desarrollador: **gathering**
■ Disponible: **Sí**
■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 320 46 93**
■ Jugadores: **1-32**
■ Requisitos: **Power macintosh, MacOs 7.5, 45 MB disponibles disco duro, 16 MB Ram, cd-rom x 2, Quick time 2.5**
■ Se recomienda: **módem para jugar vía Internet, Quick time 3,0**

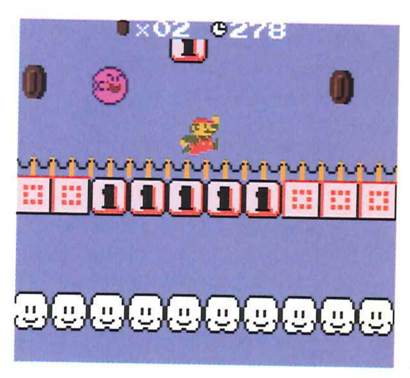
¿Se trata del conejo de la suerte 2? Su título así lo insinua, aunque más bien estaría mejor sin conejo.

■ Parece que poco a poco el software de entretenimiento para nuestros Macs desembarca en las estanterías de las tiendas. Éste es el primer juego de plataformas en estado puro que hemos podido analizar para nuestra sección, lo cual ya marca algún punto a su favor, al menos para los aficionados al género de los saltos vertiginosos.
La historia es muy simple, quizás porque los desarrolladores no han querido poner el acento en ella y han preferido aplicarse en otros aspectos del juego: jugabilidad, rapidez... Para este propósito, qué mejor que relizar un compendio de los mejores momentos del albúm de fotos de las Plataformas: desde que Miyamoto dio vida al fontanero del peto rojo hasta que Spyro empezó a chamuscarle el trasero a ogros e inocentes corderitos. Todos, absolutamente todos los aspectos de Jazz J. 2 te recordarán a algún otro juego al que seguro que has estado enganchado. Te encontrarás las tortugas de Mario; los desplazamientos rotatorios que Sonic ya lucía hace 12 años; las cajas que con tanto afán son aporreadas en Crashn Bandicoot o los fondos brillantes y en segundo plano de Odd World o Megaman. Todo ello tiene su parte buena, pues aprovecha lideas de éxito probado que además proceden de juegos de gran calidad. El juego es muy rápido y divertido, puedes recoger muchos items y posee una gran variedad de opciones, incluso vía internet o cooperativo, pero todo lo que tiene de bueno, no le pertenece, son ideas robadas y refritos oportunistas. Cabe destacar la opción de textos en castellano. La lista de sus principales defectos daría para llenar todo un manual. Vivimos en la época de Mario 64 y Crash Bandicoot 3 y las plataformas 2D por rápidas y vistosas que sean no deben satisfacer al usuario de Mac. ¿Quizás cambiando al conejito guerrero por Duke...? ★★



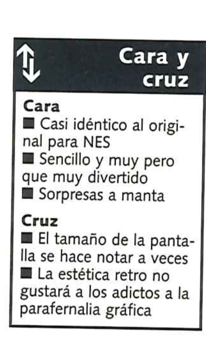
RETROMARAVILLA

MARIO PARTE EN BUSCA DE LOS 80








Cara y cruz

Cara
- Casi idéntico al original para NES
- Sencillo y muy pero que muy divertido
- Sorpresas a manta

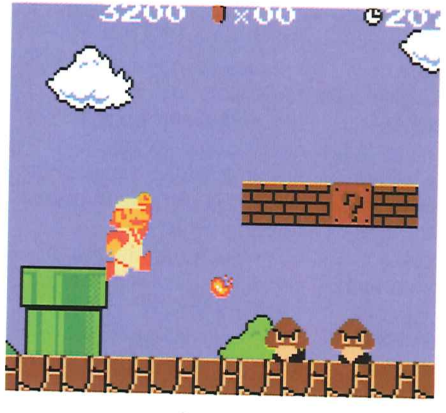
Cruz
- El tamaño de la pantalla se hace notar a veces
- La estética retro no gustará a los adictos a la parafernalia gráfica

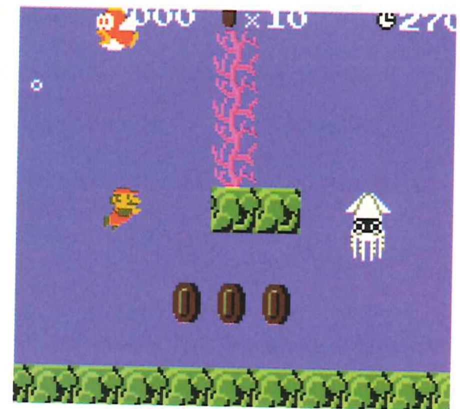
GAME BOY COLOR

Super Mario Brothers DX

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Nintendo** ■ Precio: **5.990** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Si alguna vez no has sabido qué contestar a un niño que te preguntaba "¿De dónde viene Mario?", aquí tienes la respuesta. Después de todo tampoco era una pregunta tan infantil.





Nuestras plegarias han sido escuchadas. La Game Boy parecía correr riesgo de naufragio inminente, con incontables y tediosos plataformas torpedeando su línea de flotación. Pero *Super Mario Brothers* se ha escapado del asilo y ha acudido al rescate de nuestra miniatura tecnológica preferida. Hace catorce años que el italiano mostachudo nos enseñó a todos lo mucho que puede dar de sí un humilde cruzapantallas. Correr y saltar siempre de izquierda a derecha, de acuerdo, una fórmula que puede parecer monótona si detrás no hay alguien con la capacidad de añadir dosis industriales de imaginación. Con el retorno del Mario original y el anunciado revival de *It's a Knockout*, la Game Boy deja de ser la casa de los líos para volver a convertirse en la ciudad de los milagros.

El área de juego ha sido reducida considerablemente para adaptarla a las dimensiones de la minúscula Game, pero el cartucho contiene una simpática recreación del original del 85. Todo resulta de una simplicidad prodigiosa. Los niveles son bloques compactos sin apenas detalles superfluos, Mario se limita a correr, saltar y lanzar alguna que otra bola de fuego y no hay más de una docena de tipos diferentes de enemigos. Esta encomiable falta de artificio hace que se conserve la esencia del juego: naturalidad y eficacia en los controles, perfecto diseño de niveles y el fascinante universo de tortugas, champiñones y agujeros por el que avanza el impávido Mario.

Si estas razones no te parecen suficientes para decidirte a pagar 6.000 pesetas, échale una ojeada a la generosa oferta de bonus, sub-juegos y extras que esta versión incluye. Uno de los sub-juegos más hilarantes es el que te enfrenta a Boo, un escurridizo fantasma con el que deberás competir en una feroz carrera a través de los diferentes niveles. Tampoco está nada mal la posibilidad de repetir los niveles para superar tus tiempos y puntuaciones, por no hablar del modo para dos jugadores conectados. Pero tal vez lo mejor de todo es la opción de retrato fotográfico, para la que necesitarás una impresora Game Boy, y que te permitirá llenar tu álbum privado de impagables instantáneas de Mario en todo su esplendor.

Estos añadidos sirven para justificar el desembolso económico exigido y son una forma inteligente y considerada de sacarle la última gota de jugo (al menos de momento) a la Mariomanía más retro. Pero, al margen de valiosos regalos de complemento, lo que justifica de sobras la compra es el juego principal en sí. Toda una clase acelerada de arqueología del videojuego, un glorioso salto atrás (por una vez, avanzaremos mentalmente de derecha a izquierda) que nos permite recuperar el espíritu lúdico, frívolo e ingenuamente irresponsable de mediados de los 80. El cómico enfrentamiento entre Koopa Troopa y la tortuga, los ceñudos buitres, las chimeneas resbaladizas o las tapias cvon interrogante y moneda mágica conservan todo su encanto. Creadores de juegos para Game Boy del mundo, tomad nota. ★★★★★

O si no...

Super Mario Land
Nintendo ★★★★★
Otra lección de simplicidad magistral y perfección en el diseño de niveles.

Warioland II
Nintendo ★★★★
Otra delicia del mundo Mario, aunque ligeramente inferior a otros títulos de la saga.

GAME BOY COLOR

PEQUEÑOS TRIUNFADORES

ESO SÍ PEQUEÑOS, PERO MATONES

Este mes tu Gameboy se acelera, se pasea por el mundo de los insectos, lucha contra los alienígenas, juega al dómino y roza la locura a lo D&D. ¡Uf! Será mejor que te sientes.



Top Gear Pocket

■ Editor: **Kemko** ■ Desarrollador: **Kemko** ■ Disponible: **Si** ■ Precio: **5.990** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **Compatible en blanco y negro**

Siente la fuerza de tu GameBoy

■ Los juegos de carreras para Game Boy no han sido nunca una idea muy factible. El procesador Z80 de nuestra maquinita de bolsillo (el equivalente de un Spectrum ZX) es incapaz de almacenar toda la matemática concentrada que los modernos juegos de carreras requieren. Disfrutar con estos juegos en un sistema rápido se traduce en un nivel de exigencia más elevado por parte del jugador (queremos ver el agarre de los neumáticos, los derrapes...) Y aquí está la pega. La GameBoy no puede con todas estas cosas. Incluso *V-Rally Color* –el mejor juego de carreras con el que jamás ha sido agraciada esta plataforma – no era gran cosa.

Top Gear Pocket tiene los mismos problemas. Aceleras, frenas, tomas curvas y derrapas y aquí termina la historia. Claro que no podemos juzgar los juegos para Gameboy y los de Playstation con los mismos criterios, pero como mínimo esperas un nivel de emoción paralelo. Pero incluso teniendo esto, el juego resulta bastante simplista.

Top Gear Pocket tiene un aspecto relevante. Se trata del primer cartucho de Gameboy que dispone de un Rumble Pak. El cartucho es más pequeño que los Rumble Pak que utiliza la N64 y aumenta la potencia de forma considerable. Aunque a primera vista pinte bien, el caso es que sigue siendo algo defectuoso. ★★★



Maya The Bee And Her Friends

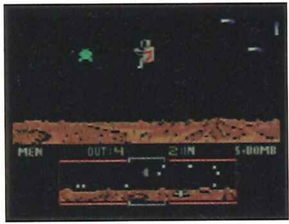
■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Crawfish Interactive** ■ Precio: **5.990** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Compatible blanco y negro**

En un país multicolor...

■ Hay algo que deberías que saber sobre Maya the Bee and her Friends: Es un juego de plataforma, y como bien sabrás, no es que haya mucho que elegir entre los juegos de plataforma para Gameboy, pero, por favor, no pases este juego por alto.

Otra cosa que tienes que saber es que Maya no es como cualquier otro juego de plataforma al que hayas jugado. Aquí encontrarás que cada nivel del juego está centrado en una única y diminuta área. Además, dispones de tres personajes para jugar en cualquiera de los niveles: Maya o sus dos amigos, Willy y Flip el saltamontes. Cada uno tiene una habilidad especial. Por ejemplo, Maya es la única que puede accionar palancas y Willy tiene la cabeza como de goma, lo que pueden aprovechar sus colegas a modo de trampolín para propulsarse hacia plataformas superiores. Si vas cambiando entre los tres verás como progresas más rápidamente.

El objetivo del juego es ir avanzando nivel a nivel e ir rescatando al resto de los amigos de Maya de las garras de las malvadas arañas. Cada nivel contiene un pobre bicho indefenso aprisionado en una telaraña y Maya es la única capaz de accionar las palancas que rasgan la tela. Los niveles han sido diseñados como series de puzzles lógicos endemoniadamente complicados. Será famoso en el lugar, por su alegría y su bondad. ★★★★



Dropzone

■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Awesome Developments** ■ Precio: **5.990** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Compatible en blanco y negro**

Resumiendo: Cárgate a los alienígenas y salva a la gente.

■ Vamos a ver, empecemos por el principio: ¿Recuerdas *Defender*? Bueno, pues entonces puede que ya sepas lo que es *Dropzone*. La misma idea pero esta vez con un protagonista vestido de hombre del espacio en lugar de tripulante de barco.

Igual que en *Defender*, el objetivo del juego es salvar a la humanidad eliminando a los alienígenas. Es un *shoot-'em-up* de cruzar pantallas lateralmente en el que los seres humanos, (representados como bolitas azules con motitas blancas brillantes, como es natural) van y vienen sin otra ayuda para escapar de la abducción alienígena que tú y tu stick.

Cuando has recogido a una persona, debes llevarla hasta la llamada zona de descarga. Una vez allí, podrá escurrirse hasta una cámara subterránea. Si dudas un solo momento y dejas al pobre humano desamparado durante demasiado tiempo, los alienígenas se lo llevarán para someterle a experimentos que da miedo nombrar. La única manera de mantener a los extraterrestres a raya y tener así tiempo suficiente para hacer tu trabajo es empleando tus lásers y tus bombas inteligentes.

El juego transcurre a buen ritmo, respeta al original y los alienígenas que van apareciendo son cada vez más estrafalarios. Encaja perfectamente en la reserva (nunca muy nutrida) de *shoot-'em- ups* para GameBoy. ★★★★



Shadowgate Classic

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Kemko** ■ Precio: **5.990** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Compatible en blanco en negro**

Adiós, cariño

■ Siguiendo con la línea de juegos de años pasados llega *Shadowgate Classic*, que ha vuelto con la cara lavada para estrenarse en la GameBoy Color.

Se trata de un juego de rol pero en primera persona y sin la visión zenital estilo *Zelda*. El formato te resultará familiar si has tenido el más leve flirteo con el fenómeno *D&D*. Es una copia de *Eye Of The Beholder*.

Encontrarás espíritus que gimen, charcas de viscoso líquido corrosivo y otros elementos tolkianos. Tendrás que encontrar llaves, abrir puertas, interactuar con el escenario, y en general, mover tu medieval trasero por una serie de salas laberínticas y llenas de trampas para terminar enfrentándote a un hechicero con el típico sombrero en forma de cono.

Suena bastante bien, ¿verdad? Pero...

Pero en este juego ganar en un tiempo razonable es pura utopía. Imagínate la situación: una sala llena de ataúdes. Abres uno, sale un espíritu y se te come la cabeza. Game Over. Abres el ataúd número dos... acciona una puerta secreta y te precipitas por ella hacia tu final. Game Over. Frustrante.

A pesar de su buen aspecto, te irritará tanto que será mejor que no pierdas de vista el ticket de compra. ★★



Shanghai Pocket

■ Editor: **Infogrames** ■ Desarrollador: **Sunsoft** ■ Precio: **No disponible** ■ Jugadores: **1** ■ Disponible: **Sí** ■ Extras: **Compatible en blanco y negro**

El tamaño sí que importa.

■ La GameBoy Color es una de las maravillas de la tecnología moderna. Por supuesto que es una máquina muy básica pero es portátil, tiene juegos excelentes y no chupa tanta pila como tu walkman. De hecho, lo único que se le puede reprochar es el tamaño de la pantalla. Y esa es una de las primeras cosas de las que te das cuenta cuando juegas a Shangai Pocket. Hay demasiadas cosas para un espacio tan reducido.

Shangai Pocket tiene forma de mesa sobre la cual se han esparcido unas fichas. El objetivo es simple. Piensa en Snap y ya lo tienes. Haz un clic con el cursor sobre dos piezas iguales y desaparecerán. El asunto se complica cuando empiezan a acumularse fichas y más fichas y las de arriba empiezan a tapar las de abajo. Además, solamente podrás seleccionar aquellas fichas que tengan hasta dos lados adyacentes que no estén en contacto con otras fichas. La idea es dejar la mesa vacía.

Cada ficha tiene un diseño distinto, como un símbolo o un carácter japonés. Pero todo se pone feo cuando te das cuenta de la variedad de diseños que se te presentan. Si a esto le añadimos la cantidad de fichas que se esparcen en la superficie de la mesa, es para empezar a buscar el tubo de los tranquilizantes. Es una pena que un pequeño gran juego como Shangai Pocket tenga el problema de una pantalla tan diminuta. ★★★



CONCURSO TO

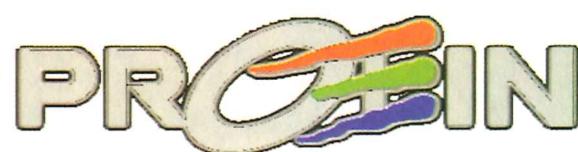
La vida está llena de preguntas cuya importancia mitificamos estúpidamente. Por ejemplo: ¿Estudias o diseñas? ¿En tu casa o en la mía? ¿Existe Dios, existo yo, existen las cosas? ¿Aprenderé algún día a atarme los cordones de los zapatos? ¿Existen formas de vida inteligente en algún otro lugar de la galaxia? Nos empeñamos en encontrar respuestas para el hambre en el mundo, el monumental descosido de la capa de ozono, el examen de selectividad, los tests psicotécnicos o el crucigrama del dominical. Hasta que un día nos hartamos de correr sin descanso por esta demencial selva de interrogantes. Y aprendemos de una vez por todas que muchas de estas preguntas no tienen respuesta y, además, carecen de importancia. Nosotros te planteamos una pregunta crucial que, esta vez sí, cambiará tu vida: ¿Qué sabes de Tomb Raider III y de Lara Croft? ¿Poco? ¿Mucho? ¿Todo? No te pases, chaval, nadie lo sabe todo de nada, ni siquiera tú, por mucho que hayas pasado tu infancia y juventud entre consolas. ¿Insistes? Pues adelante, hombre, no te quedes en la puerta, que eso es muy fácil de demostrar. Tú vete preparando las respuestas, que aquí venimos nosotros con las preguntas. Puede ser un buen masaje para tu baqueteado ego. Aunque nos tememos que si aciertas unas cuentas te pasarás por aquí pidiéndonos un premio. Y es que la gente ni crece ni escarmienta...

MB RAIDER III

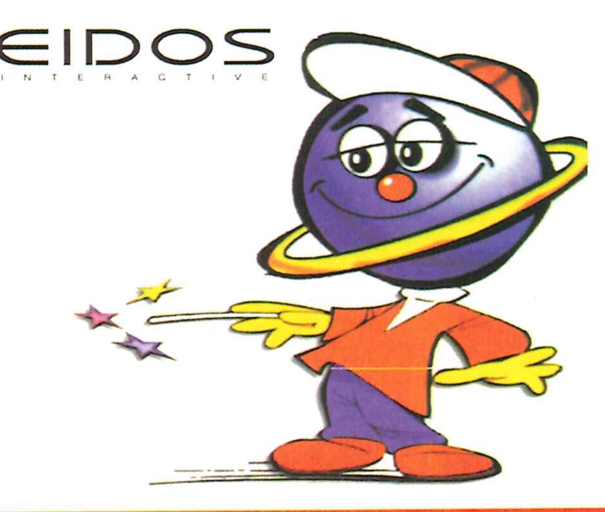
¿Acaso tienes tú las respuestas? ¿Sí? Pues entonces, ¿a qué esperas?

1 ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
2 ¿Cómo se llama la modelo que personifica Lara Croft en la versión III?
3 ¿Cómo se llama la software house productora de Tomb Raider?
4 ¿Cómo se llama la empresa que se ocupa de la distribución de Tomb Raider en España?
5 ¿Existe una versión de Tomb Raider para GameBoy?



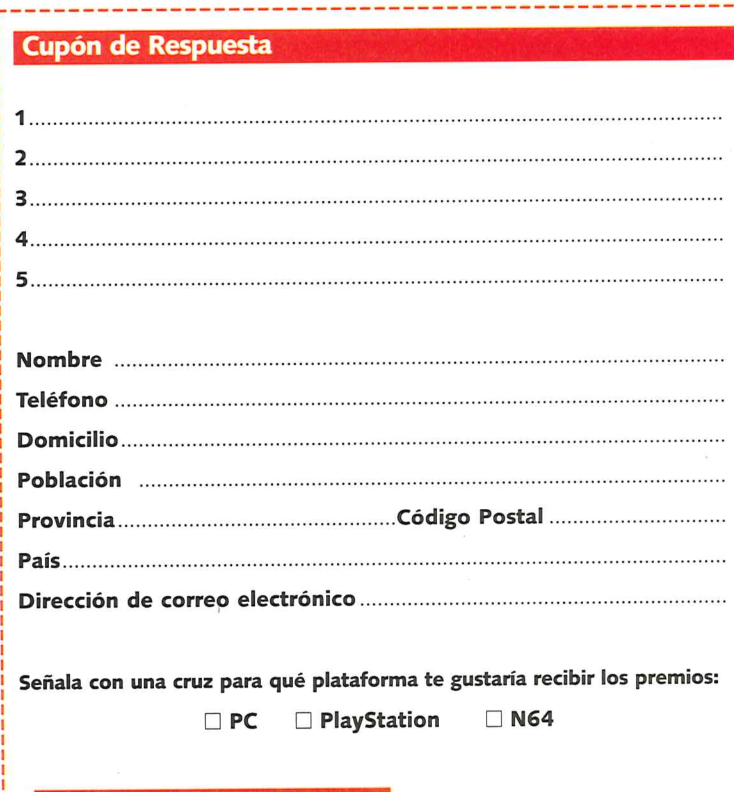


EIDOS
INTERACTIVE



Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de julio. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de agosto.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.



Cupón de Respuesta

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

Nombre ....
Teléfono ....
Domicilio ....
Población ....
Provincia .... Código Postal ....
País ....
Dirección de correo electrónico ....

Señala con una cruz para qué plataforma te gustaría recibir los premios:

☐ PC ☐ PlayStation ☐ N64

Enviar a: Concurso Top Juegos
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5º, 9. 46005

PRIMER PREMIO

- Volante con pedales para PC o Nintendo 64 o PSX (el que elija el ganador)
- Tarjeta Global Game MC
- Porta CD Playstation, LLavero

SEGUNDO PREMIO

- Mando Dual Shock o Mando Nintendo 64 o Joystick SideWinder (el que elija el ganador)
- Porta CD-ROM PlayStation
- Tarjeta Global Game-MC
- LLavero

TERCERO - DÉCIMO

- Bolsa porta CD-ROM Playstation
- LLavero

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- **Global Game Centro Comercial Gran Turia:** Pza. de Europa s/n 46950 Xirivella (Valencia). Tel: 96 313 40 67
- **Global Game Quart de Poblet.** Pizarro, 5 46930 Quart de Poblet (Valencia) Tel. 96 153 75 20
- **Global Game Basauri:** Pza. Aritgoiti, 9 48970 Basauri (Bilbao) Tel. 94 440 29 22
- **Global Game Algeciras:** Urbanización Villa Palma, Bloque 7, Local 1 11203 Algeciras (Cádiz). Tel. 956 65 78 90
- **Global Game Las Palmas:** Alameda de Colón, 1 - 35002 Las Palmas de Gran Canaria. Tel. 928 382 977
- **Global Game Madrid 1:** C/José Abascal, 16. - 28003 Madrid. Tel: 91 593 13 46
- **Global Game Madrid 2:** C/ Alcalá, 395 28027 Madrid. Tel. 91 377 22 88
- **Global Game Vitoria:** Calle Basoa, 14 bajo 01012 Vitoria Tel. 945.21.45.96
- **Global Game Zaragoza:** Calle Sta. Teresa, 7 Tel. 976.56.36.69
- **Global Game Alzira :** C/ Mayor sta. Catalina 22 - 46600 Alzira Tel. 96.24.55.107

Próximas aperturas en Albacete, Valladolid y Tenerife

NÚMERO 25 YA A LA VENTA PlayStation Power

ANÁLISIS
- GEX DEEP COVER GECKO
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000
- TANK RACER
- STREET FIGHTER COLLECTION 2
- MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
- RUGRATS
- CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM

FORUM PLAY
Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES
Driver

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:
- 10 juegos ASTÉRIX y 10 camisetas
- 15 juegos STREET FIGHTER ALPHA 3
- 15 juegos NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE



PlayStation Power CD
COLIN McRAE RALLY
5 DEMOS JUGABLES
MICRO MACHINES V3
TOCA 2
TOCA
MUSIC
COLIN McRAE RALLY
3 SÚPER VÍDEOS: BRIAN LARA CRICKET • TOCA 2 • NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

5 demos jugables: Micro Machines V3 • Toca 2 • Toca • Music • Colin McRae Rally

3 vídeos: Brian Lara Cricket • Toca 2 • No Fear Downhill Mountain Biking

Libro del mes

CUATRO AMIGOS



David Trueba
Anagrama

Que David Trueba escogiese como tema para su segunda novela la amistad masculina me parecía algo así como subir a un auto de choque con el que darse una y otra vez contra tópicos sobre ruedas, pilotados por incondicionales del "una para todos... y las tías fuera". Por suerte, este no el caso de *Cuatro amigos*, un relato de corte cinematográfico que cuenta, como diría Santiago Segura, una historia "de amiguetes". Es decir, sobre el tipo de gente que da buenos pretextos para salir de casa una noche de viernes o descolgar el teléfono una tarde de domingo. O tal vez no, porque esta tópica imagen de la amistad, tan de publirreportaje de marca de refresco, no impedirá que, tarde o temprano, nos demos cuenta de que nuestros amigos no nos gustan del todo. Eso es lo que le pasa a Solo, el personaje principal, y así nos lo explica en el inicio de la novela: *Siempre he sospechado que la amistad está sobrevalorada. Como los estudios universitarios, la muerte o las pollas largas.* Una confesión que nos sirve de puerta de acceso a la historia del grupo de amigos que forman Solo, Raúl, Blas y Claudio.

La novela de Trueba es una ruta de párrafos que se suceden a ritmo de fotograma. El hilo conductor es la mirada de Solo, un punto de vista incisivo y crudo, con dosis de cítrico sarcasmo que harán al lector sentirse como si acabase de morder un pomelo. Un efecto que se intensifica a medida que el relato avanza, hasta que la acidez se convierte en pura corrosión.

En honor a Trueba, vale la pena decir que *Cuatro amigos* no es lo que comúnmente se define como literatura de verano. Esta novela va mucho más allá de aquellos textos mediocres que una hábil estrategia comercial permite vender como divertimentos amables.

Isabel Graupera

Nacimiento de fantasmas
Marie Darrieussecq
■ **Anagrama**

■ ¿Se pueden disfrutar un léxico rico y una sintaxis exquisita en un libro en el que el autor no tiene nada o casi nada que contar? Yo creo que no, y me resisto a ensayar un tipo de crítica que separe fondo y forma, porque entiendo un libro como un conjunto, recomendable o no.

Ese es el principal problema de *Nacimiento de fantasmas*, el segundo libro de la escritora francesa Marie Darrieussecq. Un brillante ejercicio de estilo que suspende sin derecho a revisión de examen en el terreno de la simple narratividad. Su autora agitó conciencias y se ganó buenas críticas con su más que explícito *Marranadas* y ahora, con inusitada valentía, cambia radicalmente de tercio y se adentra en los abruptos caminos de la novela psicológica. Una opción tentadora para un escritor joven que intente ir más allá de la tópca rebeldía generacional camuflada tras aparatosos arsenales de retórica.

Pero de buenas intenciones está el mundo lleno, y lo que cuenta de verdad es el resultado (viva el materialismo). En este caso, un tanto mediocre. Y es que Darrieussecq escribe bien (muy bien, incluso), pero, aún así, no supera la prueba (nadie la superaría) de llenar 150 páginas retratando una psicología que se podría explicar en tres líneas. Está muy bien fotografiar sentimientos, pero si éstos no tienen un mínimo calado el resultado será siempre una foto en blanco. La autora debería haber buscado un personaje con más miga que esta pobre mujer abandonada por su marido que nos relata sus penas batiendo récords en la utilización de la palabra "como". De esta manera, lo que consigue es que, hacia el final de la novela, hallamos perdido todo interés por los paseos de esta mujer que reflexiona pesadamente (y sin llegar a ninguna conclusión) sobre las razones que impulsaron a su marido a irse y no volver.

Eso sí, Marie Darrieusecq es una escritora a seguir, ya que en cuanto se le ocurran cosas sustanciales que contar puede hacer grandes libros. Y es que cuando se olvida de lo torturada y ausente que está su criatura y se dedica a explicar algo, consigue pasajes de una plasticidad y eficacia admirables.

Eugènia de la Torriente

PIMP
Iceberg Slim
■ **Anagrama**

■ Mi falta de background a la hora de valorar la literatura negra de este siglo -no voy más allá de Alice Walker (¿era Flannery O'Connor blanca o negra?)- se convierte en algo preocupante cuando leo que el tal Iceberg es un icono de la redención, un tótem para gente como Irvine Welsh, Ice T o Shappire. *Pimp* es un referente de la cultura negra de los setenta y, claro, el libro más robado en las tiendas americanas durante esa época (no hay racismo en esta frase, ¿eh?). La historia es tan simple como real. Iceberg es un chulo vocacional, un personaje que ya desde chaval vive con la idea de tener muchas putas a su cargo, de sentarse en su Lincoln en la esquina y fumar mientras sus asalariadas recorren la calle ganando dinero para papaíto. Y lo consigue. Tras pasar por la cárcel un par de veces, empieza a construir su gran imperio del vicio urbano. Poco más que contar, la verdad. Robert Beck (que así se llama en realidad el tal Iceberg) cuenta su historia con un estilo tosco y casi infantil, como de redacción escolar sobre las vacaciones. Sortea tópicos por el procedimiento de ver cuál coloca en cada página y salta escenas y pasajes que tal vez pudieran tener un papel revelador en el trasfondo de la historia como quien pasa las páginas del Lecturas. De cualquier modo, el libro se lee con una facilidad pasmosa (no entiendo como los profesores tardaban tres días en darnos las notas en sexto de EGB) y, aunque muchas veces sabes lo que va a pasar y, todas crees que te lo podían haber explicado de una manera mejor, terminas con un buen sabor de boca. Para algunos Iceberg Slim ha hecho por el chulo lo que Jean Genet por el homosexual y el ladrón. Tal vez estos olvidan que no basta con estar ahí para contarlo, hace falta saber hacerlo atractivo. Este libro cumple sólo el primer requisito pero, a diferencia de muchas autobiografías en forma de ópera prima que se editan cada año, al menos a este señor sí que le pasó algo interesante.

Xavi Sancho

Almanaque. V.V.A.A
Grijalbo Mondadori
■ **Reservoir Books**
■ PVP: **1500**

■ ¿Quieres comprar un libro? ¿Adónde irás? A una librería *¿no?* ¡Pues claro! Sin darte cuenta saldrás con un ejemplar de rabiosa novedad debajo del brazo sucumbiendo ante las implacables leyes del *merchandising*, porque los libreros así lo habrán procurado, pensando por y para ti. Pero no les culpemos sólo a ellos de nuestra elección, hay muchos factores más que deciden sobre lo que se vende y lo que no, algo que no siempre coincide con lo que la gente realmente lee. Queda muy bien citar como libro de cabecera algún premio *satélite*, esnobismo que decide la compra de muchos indecisos que prefieren no arriesgarse a pasear por el transporte público un título poco sonante. Pero hay quien no satisfecho con la colección de los últimos grandes éxitos de taquilla en formato bolsillo decide probar otro tipo de lectura. La propuesta es la siguiente: veintitrés historias de autores españoles nacidos entre los 60 y los 70. Aunque utilizar el pretexto cronológico de las décadas pueda parecer igualmente un truco, no se trata de eso, ya que el hecho de ser un escritor joven y desconocido para el gran público no significa que sea bueno. Como un gota a gota van deslizándose las narraciones, unas nos gustan más que otras pero todas y cada una de ellas dan pistas sobre por dónde va la ficción nacional de los 90.

Drogas, nocturnidad, desolación, malas compañías, ciudades... Estos son los elementos comunes en la mayoría de las historias de *Almanaque*. Desencanto y existencialismo marcan las constantes de este viaje literario por etapas que sus promotores se empeñan en relacionar con el pop alternativo o el cine independiente. Pero esto es confundir, revistiendo la literatura de aspectos que no le son propios.

Isabel Graupera

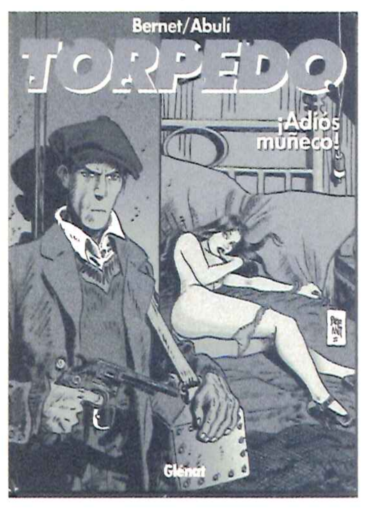
CÓMIC
■ Colección: *Torpedo 1936*
■ Volumen nº14: *¡Adiós muñeco!*
■ Dibujos: **Jordi Bernet**
■ Guión: **Enrique S. Abulí**
■ Editorial: **Glénat**
■ Precio: **1.400 ptas.**

■ Luca Torelli es el protagonista de la serie *Torpedo 1936*, creada por el tándem Jordi Bernet y Enrique S. Abulí en los años ochenta. Diversas ediciones en España, Europa y Estados Unidos avalan el trabajo de los citados artistas asentados en Barcelona. De entre las muchas creaciones del dibujante Bernet, seguro que algunos de vosotros recordareis la historieta *Clara de Noche* que se viene publicando en la revista satírica *El Jueves* desde hace varios años.

La decimocuarta entrega de la citada colección *Torpedo 1936* acaba de salir al mercado español de la mano de la editorial Glénat, con el título ¡Adiós muñeco! Tanto en ésta como en todas las historietas anteriores, Luca Torelli, alias Torpedo, y su sicario Rascal, son dos gángsters de Nueva York contratados por poderosos mafiosos para hacer los trabajos más sucios. Ley seca, prostitutas, matones y asfalto son los elementos del escenario perfecto para unos guiones calcados de la cinematografía más famosa del género. El sexo y la violencia, por separado y en combinación, acaban por ser el único recurso del guionista, un poco falto de imaginación para lograr que sus historias resuelvan con efectividad unos inicios bastante interesantes.

Por su parte, el estilo del dibujo de Bernet se cimienta en las experiencias americanas de Milton Caniff (mujeres exuberantes protagonistas de la tira cómica Male Call distribuida entre los hombres del ejército americano de los años cuarenta) y Bob Lubbers (creador de Long Sam, comedia satírica de los cincuenta en la que una chica de campo guapa y tonta que se muda a la ciudad); Bernet se diferencia de estos referentes en sus acertadas y generosas manchas de tinta, mientras sus retratos logran caricaturizar con soltura a los personajes más tópicos del entorno mafioso.

Lluís B. Toledano



Disco del mes

■ Frusciante vuelve dispuesto a reactivar la esperanza blanca del funk.



MÁS PIMIENTA

La química de los ángeles

Californication

Warner Bros

Por fin tenemos en nuestras manos un nuevo trabajo de Red Hot Chili Peppers. Tras los incontables rumores que insinuaban todas las permutaciones posibles entre sus miembros y los de Jane's Addiction, algunos de los cuales han tomado forma física en CD o concierto, finalmente nos encontramos con su nuevo y esperadísimo disco. Un disco donde el trío maravillas formado por la voz de Anthony Kiedis, el bajo de Flea y la batería de Chad Smith se reencuentran con la imprescindible guitarra de John Frusciante.

Californication no es el mejor álbum de la banda, ya que resulta casi imposible repetir la hazaña lograda con su obra magna *Blood Sugar Sex Magic*, pero se trata de un buen trabajo que cuenta con la producción de su ya casi inseparable Rick Rubin. Además, todos los seguidores estamos de enhorabuena porque hemos recuperado la presencia del siempre sorprendente y estimulante John Frusciante, que tras sus desvaríos intimistas con discos como *Niandra Lades* ha regresado al mundo de los vivos.

En conjunto *Californication* es mucho más tranquilo y equilibrado que los anteriores trabajos, probablemente porque los Peppers han superado sus problemas con las drogas y las han sustituido por la sana (sic) espiritualidad zen. Esa tranquilidad se ve reflejada en la preponderancia de los medios tiempos (magnífico *Easily* o *Californication*) y las baladas (*Road trippin'* o *Porcelain*) por encima de los frenéticos ritmos funky a los que nos tenían acostumbrados (*Get on top* o *Around the world*). Pese a esta tranquilidad que plana sobre la globalidad del disco es evidente que nos encontramos ante un trabajo de los Peppers, algo que se hace evidente nada más poner el CD en el reproductor.

En resumen, un trabajo muy digno de una de las mejores formaciones de funk-rock de los 90 que, más que por su innegable calidad, nos alegra por significar la reunificación de sus cuatro emblemáticos miembros. Una reunión que desprende una química brutal y que demuestra que en este caso el conjunto es mucho más que la suma de los miembros. Esperemos que como se desprende de la foto de la contraportada sigan juntos mucho tiempo. Larga vida a los Peppers. ★★★★ *Xavi Lezcano*

Pavement

Terror Twilight

■ Sello: Caroline



■ Ser Pavement se ha convertido en uno de los oficios más extraños que se pueden tener hoy en día. Firmas un par de discos realmente brillantes y descubres que acabas de inventar un par de etiquetas, un estilo y una vía de salvación para la enquistada música americana. Te lo crees y, convencido de que chutes desde donde chutes acabarás marcando, editas un disco doble lleno de rarezas y patochadas. Y, mira por donde, nadie lo compra pero todos dicen que les gusta. Te nombran en casi la mitad de las críticas que se publican, nadie osa decir nada malo de ti. Luego decides sacar un disco de pop clásico y vuelve a pasar lo de siempre, ganas.

Llega 1999 y toca seguir la carrera triunfal con álbum nuevo. Pero *Terror Twilight* no pasará a la historia por nada. Ni por espectacular, ni por malo, ni por revolucionario. Por nada, en fin. Es un disco de esos a los que pones tres estrellas antes de almacenarlo en la estantería. Como máximo lo escucharás tres o cuatro veces durante el siguiente mes para acabar olvidándote de él. Tiene momentos excelentes como *Carrot Rope*, *Ann Don't Cry* o *Billie*, también los tiene infames, como alguno de los cortes más largos y pesados y, claro, también cuenta con sólo momentos, temas que se acaban como empezaron sin que nada pase. Sobrevalorar a Pavemant se ha vuelto un oficio demasiado común y fácil. El hecho de que ésta sea una de las bandas más imitadas de la última década no tiene por qué hacerles infalibles. Si no tienes *Slanted And Enchanted* ni *Crooked Rain, Crooked Rain*, no te compres este disco, pues no entenderás tanta hipérbole mediática y tanto alboroto escénico; si ya los tienes y, claro, te gustan, seguro que sabrás encontrar algo en este *Terror Twilight* que valga la pena. De cualquier modo, siempre queda bien ir por la calle con un disco de Pavement bajo el brazo. ★★★ *Xavi Sancho*

Super Furry Animals

Guerrilla



■ Sello: Creation/ Everlasting-Caroline

■ Ser raro es un oficio de alto riesgo. Existe una alta tasa de accidentes laborales y no hay seguro que te cubra. Super Furry Animals son raros, aparte de galeses, que ya es algo extraño por sí mismo.

Guerrilla es su tercer álbum y, no sé si será que me hago mayor, pero es el más raro de los tres y, vaya, también el más flojo. Cuando hacen lo que saben lo hacen bien, casi mejor que nadie. Pop, punk, psicodelia y glam, en esos terrenos no hay quien pueda con ellos. Caminan por esas calles sacando pecho, rascándose el paquete y comiendo patatas Pringles con la boca abierta. Psicocalypso para la fantástica *Northern Lites*, introspección introspectiva, oscura y con poca luz para *XXXXX* y alegría, jolgorio, combinados a doscientas y sexo fácil y barato para *XXXX*. Pero, claro, la tenían que joder de alguna forma, pues ya casi todos los medios han hecho sus listas de lo mejor de la década y no era plan obligarles a reescribirlas, así que se ponen tecnológicos, pesados y descubren el prog rock. Y lo intentan en el corte número siete, y se cortan. Sangran, pero, cabezones ellos, siguen sin cortarse un pelo (a ver cuantas veces meto el verbo cortar sin que el director me lo corte, ja) y lo vuelven a intentar en el ocho y en el nueve, y de allí a la UVI. El disco recupera el pulso en la recta final, pero ya es demasiado tarde. No es que haya nada malo en la experimentación, pero editar un disco en el que casi la mitad de lo que se escucha parece material de ensayo es poner demasiado a prueba la paciencia del respetable. Y es una pena, ya que Super Furry Animals han escrito algunos de los mejores y más originales temas pop de los últimos años. Son un grupo con carisma, con ideas, con humor y con talento. Si nos ponemos a contar, pocos como ellos encontraremos en esta árida década. En fin, buen medio disco y, tal y como están las cosas en este 99, medio álbum de los Furries vale más que un entero de casi cualquiera. ★★★ *X. S*

Fangoria

"UNA TEMPORADA EN EL INFIERNO"

El glamour de la locura

■ Cierra los ojos. Déjate llevar y pasa una temporada en el infierno. El infierno emocional al que nos transporta Fangoria en su último trabajo. Tras larga sequía discográfica sólo saciada con tres EPs —Un día cualquiera en Vulcano—, la BSO de La lengua asesina y algunos temas sueltos, Fangoria han vuelto para estar a tu lado. La travesía por el desierto ha sido larga, pero ha valido la pena. Y es que nos encontramos con el mejor trabajo de una banda que, como su admirado Bowie, siempre está a la vanguardia y marcando tendencia. Por eso no es de extrañar que hayan dedicado el disco a Rimbaud, que ya nos decía hace más de un siglo que hay que ser absolutamente moderno. Modernidad que este dúo ha conver-

tido en marca de la casa en la que es una de las carreras más coherentes de la música nacional.

Te podría decir que se trata de un mal disco, que las canciones no son buenas y que sus letras no valen nada, pero como reza una de las mejores canciones del disco, me odio cuando miento. Así que te diré que se trata de un disco más pop, más house y menos techno, pero eminentemente electrónico, porque como ellos mismos dicen, son Electricistas. Quizá gracias a eso, es uno de los pocos discos en que la programación electrónica, a cargo de Carlos Jean —NajwaJean—, consigue jugar a favor de los sentimientos, llevando el desgarro y el sufrimiento provocados por las letras y la música aún más allá, hasta el centro mismo de la desesperación. Sentimiento que encuentra su punto álgido en Contradicción, un lamento amargo en el más puro estilo Depeche Mode, pero que se extiende a lo largo de los doce temas, gracias a la profunda voz de Alaska y a una letras cargadas de soledad, de dolor, de reproches a amantes perdidos...

En resumen, no será el disco del año, pero es un magnífico trabajo de pop ciberdélico para esos momentos de melancolía y tristeza infinita que nos invaden de vez en cuando. Dolor, dolor y más dolor, pero, cosas de la vida, al final de la temporada, todo te parecerá más llevadero, más dulce, así que abre los ojos.

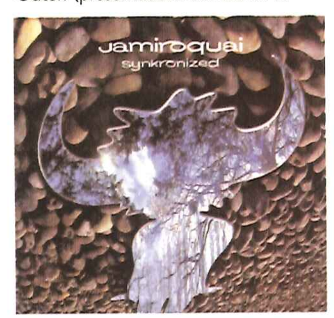
★★★★★ *X.L*

Jamiroquai

Synkronized

■ Sello: **Sony**

■ Cambios. Cosa curiosa los cambios. A algunos les asustan más que las alcaldías del GIL, otros viven por y para ellos. Unos los fuerzan, algunos se los encuentran en el bar cada mañana, la mayoría viven con ellos intentando ignorarlos lo más posible. Jamiroquai no cree en ellos. Vive bajo la máxima de que si algo no está estropeado para qué arreglarlo, aunque en su caso tal vez sería más apropiada aquella de que si algo te permite paga una mansión de más de setenta acres en Buckinghamshire mejor seguir con ello. Y así, forrado y con una novia que sólo es concebible en los más febriles sueños del Conde Lecquio, Jay Kay y su banda llegan a su cuarto disco. Un disco que, ¡tachán¡, mezcla funk, acid jazz, boogie y soul. ¿A qué no os lo esperabais? ¿Y sabéis qué? En el vídeo del primer single, Canned Heat, el chaval sale bailando y lleva un gorro, acampanados y unas bambas setenteras. Cambios, Dios, Jay, lo único que tal vez puedas cambiar es la novia y, la verdad, viendo como está Denise Van Outen (presentadora bomba de la BBC) casi mejor te quedas como estás. Y es que la vida ha sido amable y simpática con él y el joven se lo agradece con discos llenos de alegría y ganas de fiesta. Negros ricos para los que no hay buen hip hop desde que MC Hammer se hizo cura, blancos que creen que en sus fiestas privadas de farlopa y tías con tangas debe sonar precisamente esto. Una vez Jamiroquai quiso ser Stevie Wonder y esuvimos a punto de creérnoslo. Nos regaló un par de buenos discos y nos enseñó a vestirnos y a bailar. Ahora se parece demasiado a Mick Hucknall y eso es malo, muy malo. ¿De qué se ríen los ricos? Pues de los pobres, por supuesto.**Nacho Puertas

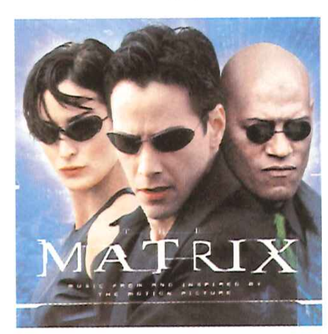


The Matrix

B.S.O.

■ Sello:Warner

■ Qué bonito el Lollapalooza, qué ruido hacen Ministry, qué rebeldes son Rage Against The machine, cómo mola el corte de pelo de Billy Corgan, y qué tetas tiene el Reverendo Manson. Todos somos jóvenes. Todos somos americanos. Comemos colesterol en cafeterías en las que sólo trabajan expresidiarios y divorciadas alcohólicas. Vamos al colegio con los de la mafia de la gabardina y dormimos con una pistola debajo del módem, pero no fumamos, que el tabaco mata. Y el viernes iremos a ver The Matrix y nos flipará tanto que nos compraremos la banda sonora. Y vaya chasco. Ya tenemos todas las canciones. El Wake Up de Rage Against The machine lo tiene tu hermano en vinilo y, joder, Mindfields, de Prodigy, por muy buena que sea ya nos la conocemos todos. Y es que esta banda sonora es de una obviedad espectacular. Oye, mira, que he hecho un film futurista con tiros, efectos especiales y algo tipo realidad virtual de ésa tan mona, a ver qué canciones y grupos puedo poner. Bueno, pues Monster Magnet, Ministry, Deftones, Marilyn Manson, Rammstein... Vaya, cómo no se me había ocurrido. Así nos encontramos con una cosa que se parece más a una cinta hecha por un adolescente de North Caroline que se la pone cada día para ir al cole por la mañana y ya empezar el día odiando el mundo como Dios manda más que una banda sonora en la que, no sé, hay un poco de score, algún clásico y, claro, la típica canción en exclusiva. En fin, como introducción al rock industrial y a la electrónica más cafre, este disco puede que hasta sirva de algo, lo que pasa es que no tengo ni idea de qué narices hace en la sección de novedades. ★★ *N.P*



■ **¿Perdidos en el bosque? Ni lo sueñes.**



BODAS QUíMICAS

Larga vida al brother-beat

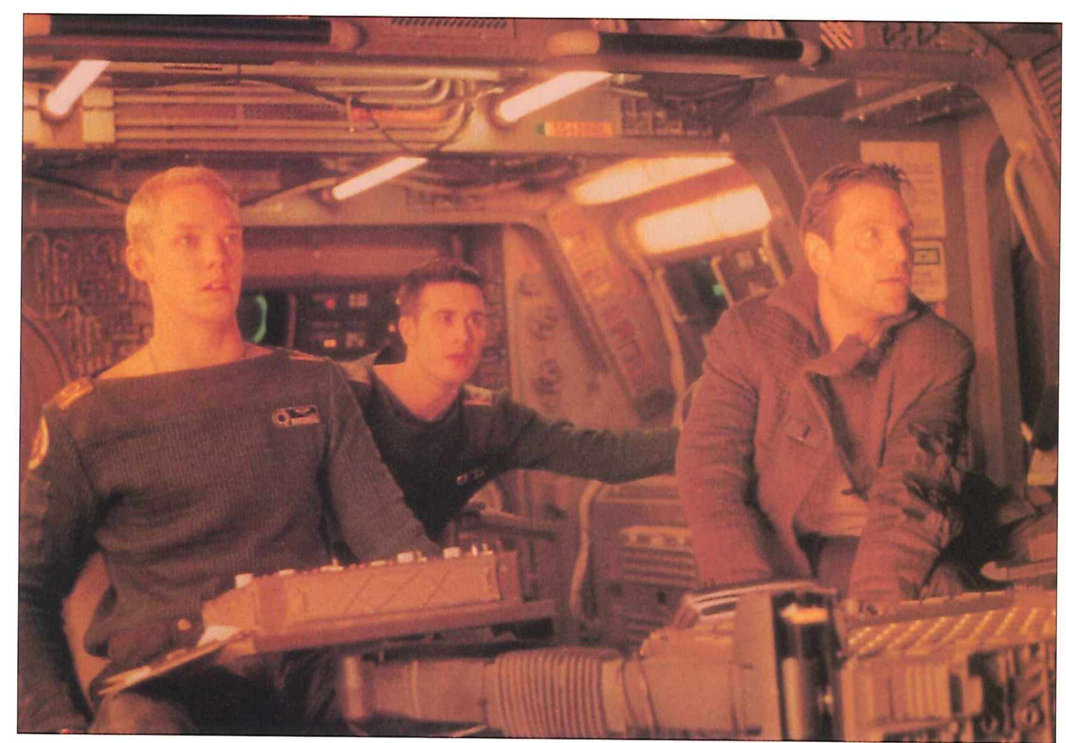
Dicen que el big beat ha muerto, y que Norman Cook se ha hecho unos zapatos nuevos con la piel del cadáver. Pero los Chemichal, hartos de enterarse de estas cosas por la prensa, ya habían hecho preparativos, y se presentaron al funeral tan despeinados y sucios como siempre, pero con la tranquilidad moral del que ha pasado noches en vela destilando una pócima nueva.

Su oferta fín de siglo se llama post big beat, y consiste en olvidar un poco los pies y redirigir los misiles a la cabeza y el corazón. Adiós a la dance music, si este disco te hace bailar será porque eres un inconsciente, pero no te quepa duda de que estamos hablando de un artefacto sonoro de largo alcance. Un plato de gusto que se mastica despacio y se tarda en digerir.

El aperitivo, "Hey boy, Hey girl", es un single al cafre viejo estilo que combina samples hip-hop con luminosos ritmos electro. Encaja plenamente en lo que cualquier persona abierta de miras reconocería como "pop" y al mismo tiempo es un elocuente resumen del nuevo libro de estilo de los Chemical. Buscando en la lista de ingredientes, descubrirás que la receta incluye desde funk robotizado y experimentación agresiva a calma astral (cortesía del vocalista invitado Hope Sandoval) y melodías amistosas. Todo sin rebajar un solo beat. Y es que estamos hablando de un álbum, un conjunto diversificado pero coherente y no una simple acumulación de ideas dispersas.

Si eres un esclavo del beat y los clubs son tu hábitat natural, es evidente que adorarás Surrender. Pero también lo harás si Mercury Rev es tu grupo de cabecera, o eres de los que desean larga vida al pop pero estás harto de Oasis. ★★★★ *Aitana Eguru*

No te pierdas...



WING COMMANDER-THE MOVIE

De Chris Roberts

La fabulosa trilogía galáctica de George Lucas, *Star Wars*, ha sido una fuente inagotable de merchandising que incluye toda clase de objetos, desde camisetas y pegatinas a aparatosos peluches, libros... y algunos de los videojuegos más vendidos de la historia. *Wing Commander*, uno de los simuladores de hazañas bélicas de más éxito en toda la historia del videojuego, va camino de seguir el mismo camino, pero en sentido contrario. Ya está a punto de estrenarse la versión cinematográfica de este popular videojuego de acción futurista.

El creador de juegos para PC tan reconocidos como *Strykers's Run*, *Bad Blood* o el mencionada *Wing Commander* responde al nombre de Chris Roberts, y es uno de los más reputados profesionales del software de entretenimiento en Gran Bretaña. De su envidiable currículum, vale la pena destacar que, con *Wing Commander*, Roberts





se convirtió en el autor de la considerada primera película interactiva de la historia. El siguiente paso para este profesional que suele convertir en oro casi todo lo que toca ha sido colaborar con el productor Todd Mayer para hacer que *Wing Commander* se asome por fin a la pantalla grande.

La producción de Roberts y Mayer, joven especialista que ya se responsabilizó, entre bastidores, de películas como *La máscara*, *Time Cop* o *Barb Wire*, ha venido a costar unos 4.000 millones de pesetas, de los cuales una parte substancial se ha destinado a los mastodónticos escenarios que el equipo de producción instaló en el diminuto y apacible Ducado de Luxemburgo. Todo ha estado al servicio de una reproducción lo más fiel posible del videojuego original. Esta vez no se trataba de fletar una modesta producción serie B destinada a la videodifusión. Wing Commander es un ambicioso proyecto que intenta seguir la estela de clásicos de la ficción científica como *Star Trek*, *Star Wars* o *Desafío Total*. Los efectos digitales corren a cargo de Digital Anvil, la última aventura empresarial del inquieto Chris Roberts.

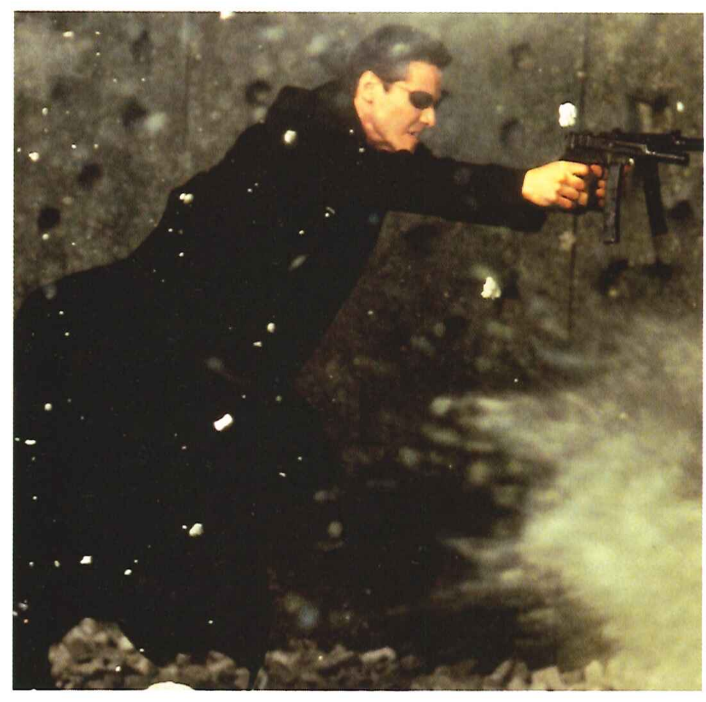
Pirotecnia al margen, es más que evidente que para realizar una película que mantenga la atención de los espectadores durante alrededor de dos horas hace falta un guión consistente y con un mínimo de creatividad. Para ello, Chris Roberts se puso en manos de Kevin Droney, que le ayudó a adaptar la trama del juego original a las exigencias de la gran pantalla. La película se inicia con la visión de un enorme asteroide que vaga a la deriva por el espacio. No es un asteroide cualquiera, a medida que nos aproximamos descubriremos que esconde en su interior un laberinto de torres, puertos, antenas y cañones. Se trata de la base naval itinerante Pegasus, uno de los orgullos de la Confederación Intergaláctica, y está a punto de ser bombardeada por los diabólicos Kiralthis, una raza de humanoides de aspecto felino cuyos rasgos quedan siniestramente ocultos tras una niebla verde. La nave será destruida por los feroces invasores, pero su capitán conseguirá enviar una nave por control remoto con información en la que se advierte a los demás confederados de que el potente ordenador NAVCOM ha caído en poder de los Kiralthi.

Hasta aquí todo lo que te podemos decir del argumento de la película, pero ya imaginarás que el grosero ataque de los malvados Kiralthi no puede quedar impune. Alguien tendrá que jugarse el pellejo y recuperar la base perdida, porque en caso contrario el mismo planeta Tierra corre un serio peligro. Este argumento, que no será de una originalidad extraordinaria pero puede funcionar, sirve de pretexto para que unos cuantos millones de inocentes terrícolas pasen por taquilla y comprueben como le sienta a su videojuego favorito este carísimo baño en celuloide.

Pero no te quedes ahí sentado, los Kiralthi están desembarcando en el cine de tu barrio en este preciso instante. Así que corre a ofrecer su apoyo al valeroso caballero de la orden del Peregrino que intentará pararles los pies y, ya de paso, conoce a la hermosa y gélida Devereux, comandante en jefe de las fuerzas de élite de la Confederación y uno de los personajes clave en esta peculiar y videojueguil puesta al día del género de la ciencia-ficción. *Lluís B. Toledano*

ADIÓS, ESTÚPIDOS 90

LA ÚLTIMA PALABRA EN ALIENACIÓN Y CIBERCULTURA



Keanu a punto de dar su merecido a los desquiciados guionistas.

Matrix

■ Directores: **Andy y Larry wachowski**
■ Reparto: **Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano**

Noticias frescas: la realidad tal como la conocemos no es otra cosa que una elaborada farsa, un programa informático diseñado por androides respondones que sirve para escamotear al ser humano el verdadero (y más bien desolador) aspecto de las cosas. Pero un puñado de irreductibles galos comandados por papá Fishburne resiste ahora y siempre al invasor. Desde hace años llevan una vida subterránea y mísera, pero ahora están a punto de hacer el fichaje que les acercará a la victoria final: ni más ni menos que Keanu Reeves. Casi nada.

M*atrix* es, supuestamente, el manifiesto fílmico que va a dar carpetazo a los infelices 90, todo un resumen de los logros y los límites de la cultura virtual y la explosión incontrolada del software de entretenimiento. Ciberespacio, agentes secretos, implantes cerebrales, metafísica de garrafón y Keanu Reeves muy en su papel de icono de las nuevas generaciones de internautas. ¿Quién da más? Poco importa que el guión, como los malos ciclistas, se quede en casi todas las curvas. Y menos aún que el trío protagonista roce peligrosamente la ataraxia interpretativa, con mención especial para Carrie-Anne Moss, que consigue no mover ni un músculo (eso sí, se le humedecen ligeramente los ojos) en casi ciento cincuenta minutos de película. La falta de ritmo narrativo y las bajas prestaciones del reparto son graves defectos, pero no consiguen oscurecer del todo esta poderosa demostración de ficción científica estilizada y frenética.

Los primeros minutos recuerdan sospechosamente a *Johnny Mnemonic*, tal vez el peor engendro por el que Reeves halla arrastrado jamás su ya renqueante prestigio. La empanada metafísica amenaza con sepultarlo todo. Los guionistas parecen haber cedido al desvergonzado impulso de darle a la película un cierto lustre cultural, y dejan caer aquí y allá nada sutiles referencias a *Alicia en el País de las Maravillas*, *El mago de Oz* o *El corazón de las tinieblas*. La cosa mejora cuando Reeves entra en la realidad que se esconde tras el manto informático de Matrix, un aterrador páramo nuclear por el que desfilan asesinos cefalópodos y computerizados insectos, además de la mugrienta nave en que viajan Fishburne y su puñado de irreductibles. Al otro lado del espejo, Reeves deja de ser un acomplejado diseñador de software y se convierte en el Mesías que conducirá al ser humano a su última frontera: la auto-conciencia. Sus métodos serán, por suerte para nosotros, mucho menos espirituales que físicos.

Las escenas de artes marciales con gravedad suspendida estilo *Tekken* o *Street Fighter* son maravillosas, a pesar de su alto grado de comicidad involuntaria. Pero donde la película da el do de pecho es en la larguísima ensalada de tiros que preside su última media hora. Olvídate de la cámara lenta de Peckinpah o la coreografía balística de Jon Woo, los hermanos Wachowski han conseguido un irresistible cóctel de exuberancia manga, *shoot'em up* estilo *Half Life* y planificación esquizoide que hace subir un peldaño el género de acción futurista. Es ahí donde la película deja de ser una confusa y autoindulgente acumulación de tópicos para convertirse en la erupción de adrenalina que todos queríamos ver. Si no fuese por la desidia y falta de convicción que demuestran Reeves y compañía y por el exceso de vueltas de tuerca a que se somete la por otro lado brillante idea central, estaríamos hablando de una obra maestra.

Pero *Matrix* es mucho más y mucho menos que eso. Es un pozo de contradicciones: rabiosamente original, irritante a veces, activa y vital en su último tercio y reiterativa y plomiza durante gran parte de los otros dos. Si no estás dispuesto a ignorar las rugosidades del guión y quieres esforzarte en entenderlo todo, será mejor que te releas la Biblia y lleves unas cuantas aspirinas. Pero si no te importa demasiado si el Mesías es blanco o negro y si al otro lado de Matrix está la realidad o un paisaje mental alterado por el consumo de píldoras rojas, siéntate, relájate y disfruta. ★★★★ *Aitana Eguru*

Notting Hill

■ Director: **Roger Michell**
■ Reparto: **Hugh Grant, Julia Roberts y Rhys Ifans**

■ La idea original de Richard Curtis era algo más ácida y crítica, más en la línea del cine impulsado por el Channel 4 en los setenta, impulsor de la realidad crítica, del cine de barrio marginal, hijo ilegítimo del thatcherismo y padre espiritual de Ken Loach, Stephen Frears o Mike Leigh. Pero el poder del dólar y la libra, y las intenciones de reconquista a lo Don Pelayo del cine británico nos han acabado regalando esto. *Notting Hill* viene presentada como la nueva *Cuatro Bodas y Un Funeral*. Para garantizar el resultado, el mismo equipo se reparte unos papeles que se sabe de memoria, lo cual, a priori, tampoco está tan mal, pues todos saben lo que tienen que hacer. El problema llega cuando se constata que aquí poco hay que hacer. Hugh Grant es el propietario de una tienda de libros de viajes en el barrio de Notting Hill, el West London; Julia Roberts es la estrella más rutilante del rutilante mundo de Hollywood y Rhys Ifans (lo mejor del film con diferencia) es el compañero de piso de Grant. Este último usa todo su encanto (esto da para tres minutos de film) para seducir a Roberts (vista su lista de novios, casi podemos decir que es cuestión de dos minutos más) y, con romanticismo y anglicismos varios, ella cae a sus pies. Pero llega la prensa, que siempre es muy mala, todo se complica y aparecen los dolores de corazón. Y ahí va la idea central del film: ¿puede la estrella de cine más grande del mundo enamorarse de un tipo de la calle? Poder seguro que puede, pero pasar seguro que no pasa. En fin, un nuevo asalto a la taquilla, tres o cuatro buenos gags, unas pocas postales del oeste de Londres, un rato entretenido y tonto en una sala oscura con aire acondicionado y un nuevo resurgir del Imperio Británico, pero del Imperio que compra discos de The Corrs, viste Paul Smith y lee a Martin Amis. O sea, del que decae sin remisión. ★★★ *Xavi Sancho*

Este mes recomendamos...



■ ¿A punto de perder la fe en el ser humano? Tenemos una receta para ti: asómate a un microscopio.

ALEGATO ANTI-INSECTICIDA

LA ENTOMOLOGÍA Y LA ELECTRÓNICA SE DAN LA MANO

Bichos

■ Director: **John Lasseter**
■ Voces: **Dave Foley, Kevin Spacey, Julia Louis-Dreyfus, Denis Leary**

***El jinete pálido* y *Los siete samurais* en versión microscópica y clave de humor. Flik, una hormiga imaginativa pero marcada por la derrota, intenta librar a su hormiguero de la amenaza de un grupo de crueles saltamontes. Para ello reclutará un escuadrón de perdedores tanto o más crónicos que él, los miembros de un circo de pulgas abandonados por su domador.**

Las comparaciones son inevitables. Nos hemos pasado un par de años esperando una película de animación informatizada sobre hormigas con problemas de identidad, y al final tenemos... dos. No tiene mucho sentido preguntarse quién copió a quién, después de todo, la paternidad de las ideas debería importarnos mucho menos que el uso final que se hace de ellas. Y en ese sentido, no nos cabe duda de que *Bichos* gana a *HormigaZ*, si no por goleada, al menos holgadamente.

Por varios motivos. En primer lugar, porque mientras los personajes de *HormigaZ* parecían alienígenas bulímicos o los virtualizados primos de ET, los de *Bichos* hubiesen dado el pego en un corto de la Disney de los años 30. En segundo, porque *HormigaZ* apostaba por los rigores del humor verbal, apoyándose en un guión en general ingenioso pero con algún que otro patinazo, y *Bichos* es una antología del slapstick más descerebrado y vertiginoso. Y finalmente (y tal vez sea ésta la diferencia crucial) porque *HormigaZ* pretendía ser un divertimento inteligente y auto-paródico destinado a los adultos, mientras *Bichos* apuesta sin ningún rubor por las audiencias con edad de un solo dígito.

Ese aire de cine familiar de gran espectáculo es la mejor baza de la película de Lasseter. Tal vez se queda ligeramente por debajo de la magistral *Toy Story* (también de Lasseter y los estudios Pixar) y no digamos de la superlativa *Pesadilla antes de Navidad*, pero es una de las comedias animadas que mejor recogen el espíritu de los viejos cortos de Tex Avery. Alguna de sus perlas del humor visual incluye un cierto grado de sutileza, pero la mayoría apuestan por los más convencionales resortes de la comicidad de efecto inmediato. Y lo hacen con estilo, ritmo y naturalidad contagiosa.

Tal vez un instante de pausa entre tanto hilarante vértigo hubiese beneficiado a la película. Hubiese permitido al espectador adulto pararse a reflexionar sobre las implicaciones de su interesante punto de partida (el valor convencional de conceptos como éxito o fracaso, la autorrealización, la difícil articulación del individuo singular en sociedades masificadas y poco atentas al matiz, el fascismo cotidiano y la necesidad de combatirlo para sobrevivir). Pero, ¿quién quiere jugar a espectador adulto cuando esta película apela a nuestra capacidad de fascinación y al sentido del humor agazapado en las profundidades de nuestra retina? Si *HormigaZ* consigue ser un interesante cucigrama, un rápido masaje para nuestras demasiado consentidas inteligencias, *Bichos* es un bálsamo visual para la amargura y el escepticismo. De lo mejor que puedes encontrar en la estantería de tu videoclub.

★★★★ *Aitana Eguru*

EL SHOW DE TRUMAN

EE.UU., 1998
■ Director: **Peter Weir**
■ Intérpretes: **Jim Carrey** (Truman), **Ed Harris** (Christof). ★★★★
■ Filme de gran calidad que plantea al telespectador interrogantes de carácter ético sobre la legitimidad de la vida privada. Un hombre elegido al azar y sin su consentimiento será el protagonista de un Reality Show en sesión continua para una audiencia ávida de intimidad ajena. Que una película así aparezca en cartelera en el país pionero del fenómeno televisivo representa un gran paso para el cine en general. Por un lado, se escapa del rol comercial de las producciones taquilleras made in USA, ganándose un lugar junto a las ya numerosas realizaciones del llamado cine independiente norteamericano, y por otro lado, demuestra que un buen filme no tiene por qué no ser rentable. El guión mezcla equilibradamente humor y tragedia y está lleno de metáforas evangélicas; la vida de Truman (Jim Carrey) es una especie de Creación ideada por el dios-guionista Cristof (Ed Harris).
El cambio de registro interpretativo de Jim Carrey no me merece demasiados elogios, porque creo que es el contenido de la película lo que confiere dramatismo al personaje de Truman y no al revés. Tendremos que estar atentos al estreno de Edtv, película de Ron Howard con la que tiene múltiples puntos de contacto.
Isabel Graupera

ANTZ (HORMIGAZ)

EE.UU., 1999
■ Director: **E. Darnell, T. Johnson.**
■ Película de animación ★★★
■ Una hormiga de personalidad problemática protagoniza esta mejorable producción de DreamWorks, el estudio de Steven Spielberg. Película dirigida al gran público para la diversión familiar, aunque me atrevería a decir que han pensado más en los padres que en los hijos. El colectivo infantil no se sorprenderá al ver un montón de insectos parlanchines, habituado ya a la fauna y flora animada de la factoría Disney, que apuesta por los Bichos. Pero, seguramente los niños no se fijarán en los matices, intencionados o no, que se desprenden del argumento: la lucha de clases, las ventajas del neoliberalismo frente al comunismo, el psicoanálisis freudiano o la búsqueda incansable del paraíso perdido. Es recomendable ver la versión original, ya que merece la pena oír a los dobladores, Woody Allen en el papel de Z, que parece haberle cedido algo más que la voz a nuestra hormiga sindicalista. No sólo los efectos especiales creados por ordenador sino también el doblaje, se han constituido en incentivos para interesar a los adultos por las "creaciones infantiles". *I. G*

LA DELGADA LÍNEA ROJA

EE.UU., 1998
■ Director: **Terrence Malick**
■ Intérpretes: **Jim Caviezel** (Witt), **Ben Chaplin** (Bell), **George Clooney** (Capitán Charles Bosche), **John Cusack** (Capitán John Gaff), **Woody Harrelson** (Sargento Keck), **Nick Nolte** (Coronel Gordon Tall), **Sean Penn** (Sargento Edward Welsh), etc. ★★★★★
■ Es inevitable la comparación del largometraje de Malick con el celebrado Salvad al soldado Ryan de Spielberg. Pero compararlos no para decidir cuál es el mejor sino justo todo lo contrario, para encontrar sus diferencias, las cuáles hacen obras de culto cada uno de estos filmes. Para empezar, en el caso de La delgada línea roja no hay intencionalidad política, ni apenas histórica; se podría incluso afirmar que es antimilitarista, pero claro, pertenece al género bélico. Esta evidencia no ayuda a argumentar que el verdadero contenido del filme de Malick es el amor al hombre y a la vida. Caviezel (Witt) es el personaje que encarna la bondad y la integridad humana, último concepto de naturaleza abstracta que si existe podría no ser aplicable al hombre. Todos los demás personajes reforzarán como un claroscuro los valores de Witt. Unos los cuestionarán y otros los apoyarán, pero lo que dejará bien claro Malick es la absurdidad de la guerra, desgraciadamente tan frecuente incluso en nuestro mundo occidental.

Hay que destacar la calidad de la partitura que el experimentado Hans Zimmer aplica a las sugerentes imágenes del filme, que asombran por su belleza; no se trata de componer grandes oberturas que adornen las escenas de batalla, sino que lo que ha buscado el músico es una "delgada línea" sonora que acompañe a la excelente fotografía de John Toll. *I. G*

Deathmatch

Nuestro ránking de los más vendidos mezcla churras con merinas. ¡Viva dadá! ¡Arriba el caos!

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10	PSX Top 10	N64 Top 10	Game Boy Top 10
1. Star Wars- Amenaza fantasma	1. Final Fantasy VII (Plat.)	1. Castlevania	1. Super Mario Bros. Deluxe (C.)
2. Heroes og Might & Magic III	2. Gran Turismo (Plat.)	2. Golden Eye 007	2. Warioland 2 (C.)
3. Starcraft: Brood War Expert	3. Metal Gear Solid	3. Mario Kart 64	3. The Legend of Zelda
4. Roland Garros '99	4. Metal Gear Premium Package	4. The legend of Zelda	4. Bugs Bunny & Lola Bunny
5. Satar Wars - Racer	5. Crash Bandicoot 2 (PlaT.)	5. FIFA '99	5. Sylvester & Tweety
6. Commandos: Más allá del deber	6. Resident Evil (Plat.)	6. F-1 World Grand Prix	6. Super Mario Land 2
7. Alpha Centauri	7. FIFA '99	7. Turok 2	7. Super Mario Land 3
8. Civilization II: Call to Power	8. Hercules (Plat.)	8. Mario Party	8. Quest For Camelot (C.)
9. Roller Coaster Tycoon	9. Tomb Raider II (Plat.)	9. V-Rally '99	9. Donkey Kong Land
10. X- Wing Alliance	10. Time Crisis (Plat.)	10. Star Wars: Rogue Squadron	10. Bugs Bunny Crazy Castle (C.)

Top 10 Japón
(Todos los sistemas)

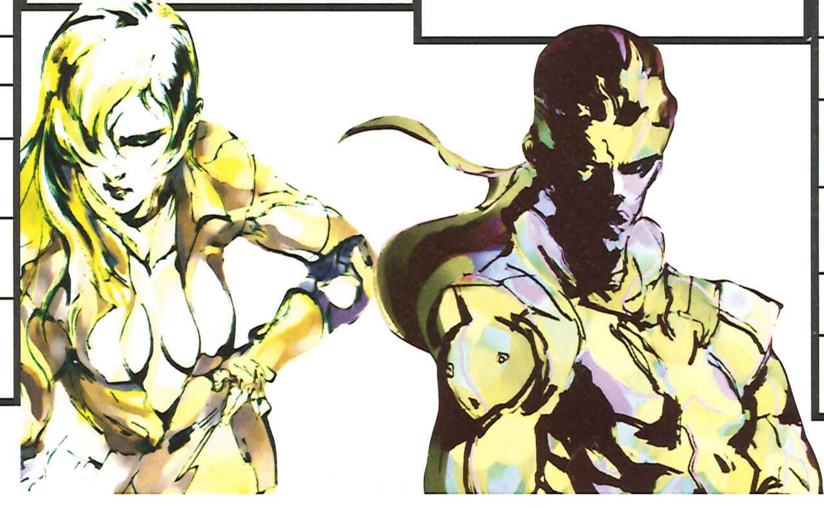
1. Pokemon Pinball N64
2. Dance Dance Revolution PSX
3. Super Robot War F Final PSX
4. Bust-A-Move 2 PSX
5. Glay Complete PSX
6. World Stadium 3 PSX
7. Saga Frontier 2 PSX
8. Pocket Monsters Snap N64
9. Super Robot war F PSX
10. Devil Summoner: Soul Hackers PSX

Top 10 EE. UU
(Consolas)

1. Pokemon Blue N64
2. Syphon Filter PSX
3. Pokemon Red N64
4. Mario Party N64
5. Silent Hill PSX
6. Army Men 3D PSX
7. Need For speed: High Stakes PSX
8. Fogger PSX
9. Triple Play 2000 PSX
10. Crash Bandicoot 2 PSX

Top 10 G.B.
(Todos los sistemas)

1. Ridger Race Type 4 PSX
2. FIFA '99 PC/PSX
3. Champ Manager 3 PC
4. Metal Gear Solid PSX
5. Crash Bandicoot PSX
6. Rugrats GMC/PSX
7. Tomb Raider II PC/PSX
8. Grand Theft Auto PC/PSX
9. X-Wing Alliance PC
10. A Bug's Life PC/PSX



Juegos en la Red



NADIE PUEDE RESISTIR EL PODER DEL UNIVERSO QUAKE

Hablar de partidas multijugador en la red es hacerlo de un solo juego. Quake, por supuesto, el rey de los *shoot'em* up tridimensionales en primera persona.

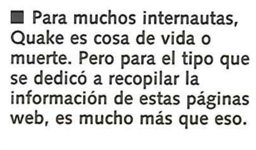
Mucho ha llovido desde que la primera (y más bien rudimentaria) versión de *Quake* aterrizó en la Red. Con la tercera entrega perfilándose en el horizonte, hablar ahora de *Quake* online puede parecer casi anacrónico, pero es evidente que hoy por hoy Internet no ofrece nada mejor que esta carnicería múltiple con gráficos que hacen saltar las lágrimas de puro gozo. Desde el principio quedó claro que no era una simple revisitación de Doom y su nutritiva violencia, sino un divertimento pensado desde el principio para que su modo multijugador se convirtiese en toda una leyenda. Habrás oído hablar tantas maravillas de este juego que ya casi dudabas de su existencia, pero no te quepa duda, tal vez El Dorado no esté en ningún lugar de la selva centroamericana y ningún océano esconde una Atlántida en sus entrañas, pero Quake está en la Red, al alcance de todos.

No se trata simplemente de reventar caras a golpe de misil (aunque vale la pena decir que esta sencilla actividad videojueguil tiene mucho más encanto de lo que la mayoría imaginan), Quake ofrece mucha más diversión y muchas más sorpresas. Hazte una idea aproximada visitando la página quakera Blue's News (http://www.bluesnees.com) y tus últimas dudas desaparecerán como por arte de magia. La arquitectura abierta del juego permite que cualquiera con algo de fantasía y conocimientos básicos de programación informática diseñe su propia versión del juego. La variante de captura de la bandera es la más popular con diferencia, y explica en parte la extrordinaria afluencia de internautas a las páginas *Quake*. Para informarte sobre las reglas y funcionamiento práctico de esta variante y otras tan populares como el modo TeamFortress, dirígete a la impagable dirección Planet Quake (http://www.planetquake.com) y estáte preparado para alucinar y tomar apuntes.

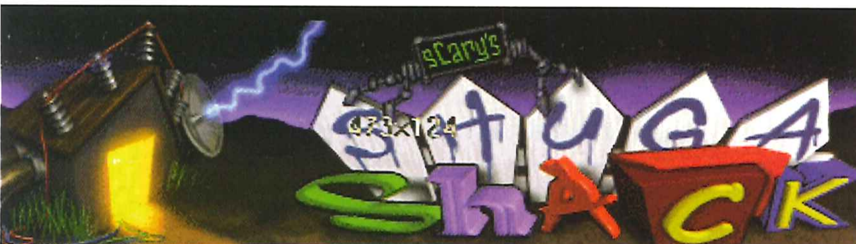
Si eres un internauta riguroso y estás dispuesto a dedicar más de un par de minutos a impregnarte de atmósfera *Quake*, dirígete a http://www.shugashac.com), la web ideal para seguir de cerca el proceso de desarrollo de *Quake III:Arena* y una buena puerta de acceso al juego. Y recuerda, Quake es un culto subterráneo que exige ser tomado con la máxima seriedad. Cualquier paso más allá del umbral hará de ti el miembro de una hermandad secreta. Y esa, compañero, es una de aquellas experiencias que imprimen carácter.



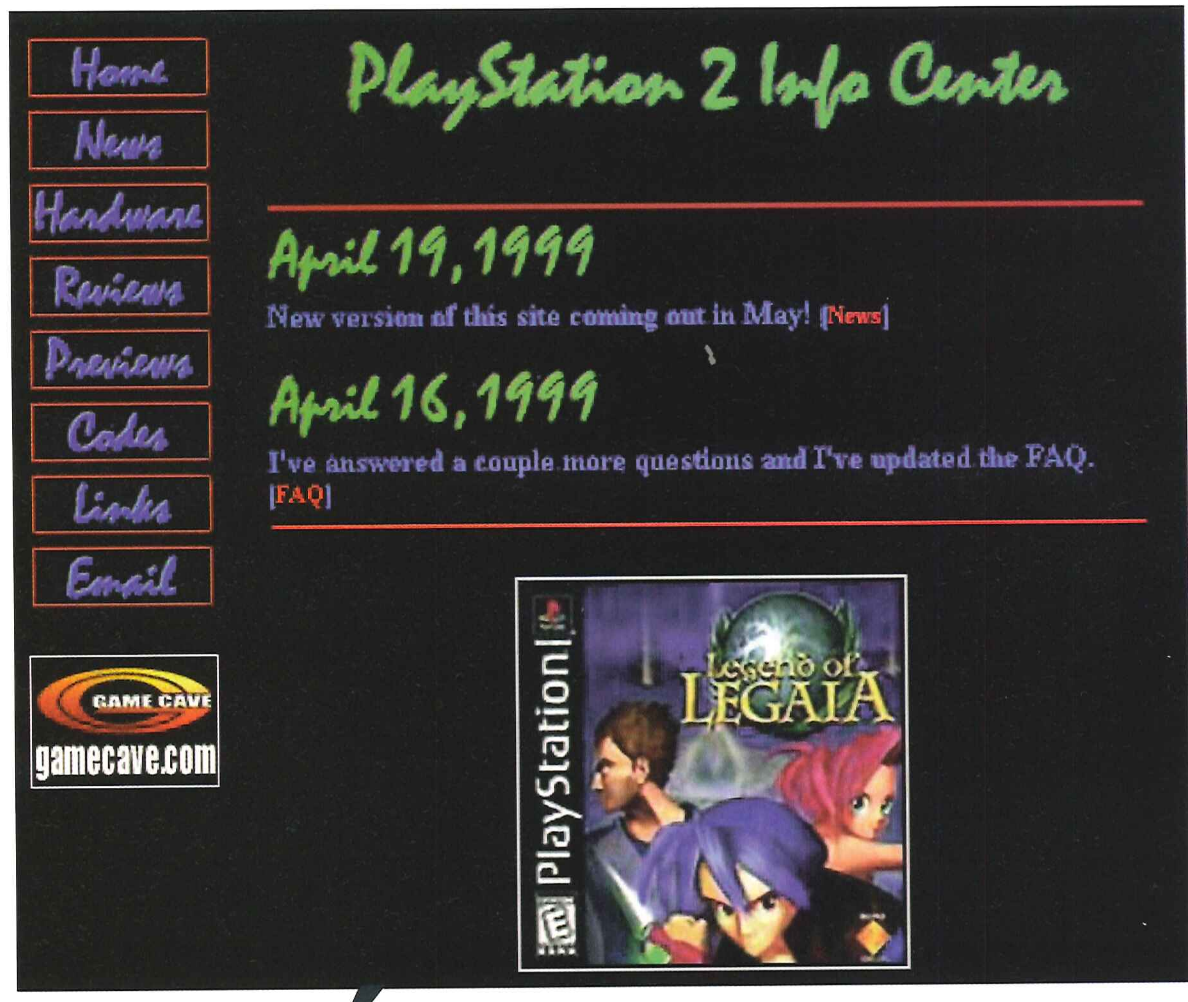
■ *Quake*, *Quake* **y casi nada más que** *Quake*. **No todo en Internet son complots fascistoides para dominar el mundo ni fotos de Pamela Anderson tomando el sol en Palm Springs.**



■ **Para muchos internautas, Quake es cosa de vida o muerte. Pero para el tipo que se dedicó a recopilar la información de estas páginas web, es mucho más que eso.**

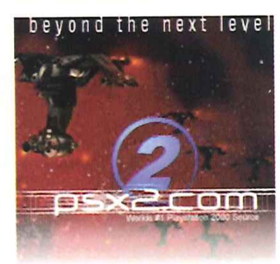






■ Falta refinarlo un poquito más, pero aquí tienes información sobre la futura consola reina de Sony.





www.psx2.com

■ Información todo, pero los juegos siguen estando bajo llave.

¿SERÁ ESTO EL FUTURO?

El arma definitiva se llama PlayStation 2. En cuanto salga de los laboratorios Sony empezará su carrera imparable hacia la dominación del mundo... Ahí va un consejo: si no puedes con tu enemigo, únete a él.

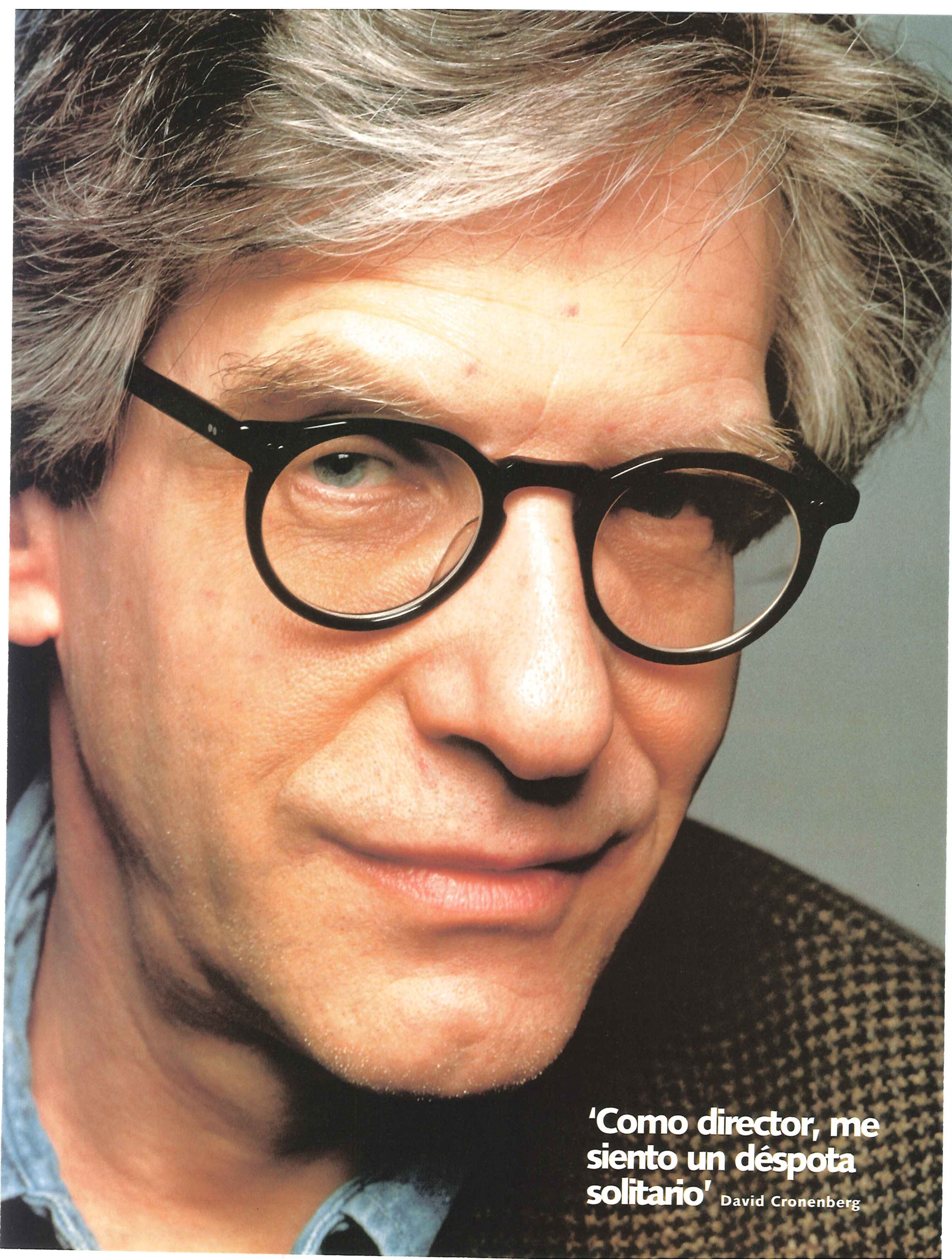
¿Estabas a punto de gastarte tus ahorros del último medio año en la Dreamcast? Adelante, tal vez eso te convierta un precursor y un visionario. La gente dirá de ti: "Fijaos en ese tipo, todos apostaban por la PSX 2, incluso los redactores de Top Juegos, pero él creyó en la Dreamcast... y tenía razón". Cosas más raras se han visto.

¿Por qué? Descúbrelo por ti mismo. En la Red, por supuesto, con sólo un breve chapuzón en las aguas de htpp://www.psx.com/. Ésta es la ciber-dirección del lugar en que podrás realizar una parte substancial de tus fantasías (las confesables al menos). Es el principal yacimiento minero de delicias PlayStation 2000 y el laboratorio de prueba de la futura PSX 2. Aquí encontrarás gemas tan codiciadas como un avance de *Final Fantasy IX* y otros secretos de sumario de la todopoderosa factoría Sony.

Una posible alternativa (aunque seguro que menos espectacular) es The PSX 2 Info Center (http://psx2.webjump.com/). Si aprietas el botón de previews para descubrir qué juegos están ya camino de tu tienda, no encontrarás nada. Inútiles. Más fácil de consultar y de entender es la página http./www.consoledomain.com/ng/psx.html. Pero no te emociones, es igualmente parca en verdaderas noticias.

Si de verdad quieres estar al día de lo que se cuece en el horno de la PSX 2, dirígete a Slashdot ("Noticias para adictos. Material de calidad.", en http://www.slashdot.org/). Encontrarás quintales métricos de información sólo para iniciados, pero tú no te distraigas y céntrate en lo que tiene que ver con la número 2 de Sony. Que es mucho, y del máximo interés. Incluye curiosidades varias sobre *Star Wars*.

■ **Ábrete paso a través de las procelosas aguas de la Red y encontrarás muy buena información en Slashdot.**



'Como director, me siento un déspota solitario'

David Cronenberg

David Cronenberg

Infatigable explorador de las más aberrantes disfunciones sexuales, Cronenberg ha explorado el lado erótico de las tragedias automovilísticas, las drogas o el instrumental quirúrgico. eXistenz es el último peldaño de su particular descenso al infierno del subconsciente.

¿Cine y videojuegos? Su relación pocas veces ha ido más allá de la aventura de fin de semana o el matrimonio de conveniencia. Los videoclubs están llenos de pésimas traducciones al celuloide del videojuego de moda, desde *Street Fighter* a *Mortal Kombat* pasando por la abominable *Mario*. Casi todos estos subproductos pecaban de lo mismo: bajo presupuesto, directores de saldo, guiones comprados a peso en el rastro y total desinterés por el mundo de la cultura virtual, que sólo servía de pretexto.

Per *eXistenZ* es otra cosa. Es un proyecto personal de Cronenberg, y eso ya garantiza rigor, imaginación y autoría. Cuenta con un elenco de verdaderos actores liderado por Jennifer Jason Leigh y el británico (y gélido) Jude Law y un guión sólido, con la dosis de angustia metafísica y drama habitual en Cronenberg.

No esperes referencias a la Dreamcast o la PSX 2, los elementos de la actual cultura del videojuego no son ignorados en la película, pero sí ligeramente orillados. Como tantas otras veces, la imaginación del divino David ha podido más que la realidad, y *eXistenZ* incorpora creativas muestras de alucinación tecnológica, como esa interfaz colocada en la espina dorsal que permite a los personajes participar en juegos inusualmente cárnicos.

En la película Jennifer Jason Leigh interpreta a una diseñadora de juegos que inspira tanto respeto como un director de cine o un artista multimedia. ¿En qué se basó para este personaje?

Yo quería rodar una historia sobre artistas en contacto con las nuevas tecnologías, pero no el típico artista multimedia que expone sus creaciones en una página web de Internet. Un poco por casualidad descubrí que los diseñadores de videojuegos son, aveces, gente muy creativa y que al menos para cierto tipo de público merecen la consideración de artistas.

¿En qué momento se dio cuenta de que el mundo del diseño virtual podría tener un interés para el público de cine?

En ningún momento en concreto. El tema me interesaba, y desde el principio intuí que podría funcionar. Creo que no me he equivocado.

¿Fue necesaria mucha investigación para familiarizarse con el mundo de los videojuegos?

La verdad es que no. Me interesaba más desarrollar mi propia tecnología virtual imaginaria que basarme en la existente. Soy tan vago que prefiero utilizar mi imaginación a documentarme en profundidad sobre un tema. Además, suelo pensar que un exceso de contacto con la realidad supone una distracción que limita mi creatividad. Aún así, dediqué bastante tiempo a navegar por Internet visitando páginas de juego y foros de debate para hacerme una idea de qué terreno estaba pisando.

La tecnología suele retratarse como algo frío y deshumanizador, pero en *eXistenz* encontramos una clara superación de la barrera entre lo físico y lo tecnológico, por ejemplo en ese procesador incrustado en la espina dorsal. ¿Es eso un intento de vencer el miedo a la tecnología humanizándola?

Probablemente sí. Es curioso que consideremos la tecnología como algo casi externo a nuestro mundo cuando es una creación humana. Yo siempre he preferido entenderla como una extensión del cuerpo humano. Pero aún así nunca he descuidado del todo su aspecto más amenazador. Algunas de mis películas podrían definirse como pesadillas tecnológicas.

Si los videojuegos están destinados a convertirse en formas de expresión artística, ¿significa eso que el futuro del arte es interactivo?

La visión del arte propia de la cultura occidental sigue siendo romántica con erre mayúscula. Se supone que el artista tiene la capacidad de ver donde otros no ven y utiliza ese don para descubrir as sus semejantes una serie de verdades ocultas sobre la condición humana. Este concepto excluye cualquier interactividad, porque da por supuesto que el público es un simple receptor pasivo del fenómeno artístico. Tal vez la interactividad conduce a un tipo de arte más democrático, un diálogo de igual a igual entre autor y espectador. Pero mis películas no son nada democráticas, son actos de despotismo creativo. Como director, me siento un déspota solitario. No sé, el futuro del arte es un tema tan excitante como difícil de abordar en pocas palabras.

¿Cree que la industria del entretenimiento interactivo favorece que los videojuegos lleguen a ser un arte?

Todo arte incluye un cierto elemento de escapismo, pero aún así la distinción entre arte y entretenimiento sigue muy vigente en nuestra cultura. No hay nada malo en el puro entretenimiento, pero yo soy de los que prefieren productos que estimulen mi inteligencia y sepan ir más allá de su marco tecnológico y de consumo. Los videojuegos todavía tienen un largo camino por recorrer. La historia de una disciplina artística empieza cuando llega a un nivel de desarrollo que le permite recrear la realidad, y yo me pregunto ¿cuántos polígonos tiene la realidad? Pero hay un segundo paso de igual o mayor importancia, cuando la reproducción deja de ser suficiente y el arte empieza a definirse como interpretación y expresión personal. Tal vez los juegos evolucionen de forma diferente a la habitual y lleguen primero a esta fase e interpretación y expresión, saltándose la de realismo estricto.

Precisamente para alcanzar cotas superiores de realismo, los videojuegos están incorporando cada vez más violencia e insinuación erótica, y los censores empiezan a cebarse con ellos. ¿Qué piensa de este tema un director como usted, que ha sido víctima de la censura?

Creo que las autoridades tienen miedo de nuevas tecnologías como Internet porque aún no han aprendido a controlarlas. La distribución de juegos a través de la Red es un ejemplo de cómo la producción cultural encuentra en la tecnología un aliado para superar barreras, censuras y restricciones. La gente debería entender que las ideas expuestas en una película o un videojuego no son pura abstracción, sino productos de la mente humana y de la vida en sociedad. La violencia extrema que vemos en estos productos nos obliga a mirar cara a cara a la realidad, y por eso puede incomodarnos y resultar desagradable. Pero la una de las funciones del arte es servirnos de espejo en el que reconocernos. Es por eso que toda censura es una forma de opresión.

¿Es probable que *eXistenZ* se convierta algún día en un videojuego?

Me encantaría, pero como no estoy muy familiarizado con el funcionamiento de la industria virtual no estoy seguro de qué canales me permitirían controlar que el juego fuese fiel a la esencia de la película. Aún así, me considero una persona abierta, y si alguien en la industria está interesado en desarrollar juegos más arriesgados y cree que yo podría resultar útil, aquí me tienen.

Una oferta que alguien debería aceptar. 

Medianoche en el jardín del bien y del mal

■ Los fuertemente sexuados orificios llenos de interfaces y procesadores que aparecen en eXistenZ pueden parecer algo extrañísimo, pero no son nada en comparación con la iconografía de anteriores obras de Cronenberg. En su primera película, presentaba a una agusanado mutante que infectaba a todo un pueblo, convirtiendo a sus habitantes en víctimas de un deseo sexual incontrolado. A esta primera muestra de imaginativo exceso han seguido la nimfomaníaca vampira de Rabid, el ginecólogo depresivo y peligroso (con todo un arsenal de pesadillas quirúrgicas "para mujeres mutantes") de Inseparables, el adicto a un canal de pornografía clandestina que no sabía distinguir la realidad de sus mórbidas alucinaciones en Videodrome o el exterminador de insectos intoxicado hasta la médula de El almuerzo desnudo. Cronenberg ha filmado todo tipo de extravagancias y aberraciones sexuales, pero fue su penúltima película, Crash, la primera en crearle serios problemas con la censura. Los guardianas de la decencia y las buenas costumbres, creyeron que David se había pasado de la ralla con esta historia de accidentes automovilísticos convertidos en pretexto para orgías de sexo disfuncional. Sadismo, fetichismo, mundos paralelos y locura psicotrópica. Exceso, en definitiva, tal vez la principal constante en la obra de este director de riqueza visual deslumbrante, poderosa imaginación y gran capacidad para convertir la extravagancia en terreno abonado para la angustia.



■ «Querido lector, participa en este iniciativa y te lo recompensaré con una visita nocturna. A solas, tú y yo. ¡Qué romántico!

¡HAZTE OIR!

PARTICIPA EN LA ELECCIÓN DE LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA... (Y DE PASO ENTÉRATE DE LO QUE PIENSA DE TI LA CIENCIA)

Tu lista. Eso es precisamente lo que estamos esperando. Ciudadanos de toda edad y condición nos han abierto ya sus frágiles corazoncillos. Por fin sabemos por dónde van las preferencias del común de los mortales. Pero seguimos sin saber cuáles son los diez videojuegos que TÚ, curtido explorador de paramos virtuales, te llevarías a una isla desierta. Sigues sin compartir con nosotros el nombre de ese RPG que despertó tu antes entumecida inteligencia, ese beat'em up que hizo de ti una persona nueva. Sí, has acertado, queremos explorar tu subconsciente, robar la llave de la trastienda en la que escondes tus secretos más íntimos. Nuestro equipo de expertos sigue reunido en un refugio termonuclear de las afueras de Palo Alto. En cuanto tengan tu lista, no dudas que van a llegar a valiosísimas conclusiones sobre quién o qué eres y qué has venido a hacer a nuestro estúpido planeta. Así que no hagas que este grupo de mentes preclaras pierda su tiempo y haznos llegar de una vez esa condenada lista. Diez videojuegos. Ni uno más ni uno menos. Los mejores. Los que TÚ prefieres. Te esperamos en:

TOP 100 TopJuegos

Paseo San Gervasio, 16-20 08022, Barcelona

Necesitas al menos tres horas para descubrir si un juego merece la pena o no. Cuenta los juegos que hay en esta guía de compras y verás la de horas que te hemos ahorrado. Reconoce que no te lo mereces...

PlayStation Top 20

1. Final Fantasy VII Platinum
Sony
3.990 ptas.
Inolvidable. Es el mejor juego de rol para PlayStation nunca habido, desde cualquier punto de vista. Sus gráficos son excepcionales y las búsquedas se desarrollan con implacable nitidez.
★★★★★

2.Gran Turismo
Sony
3.990 ptas.
Probablemente, el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

3. Metal Gear Solid
Konami
8.490 ptas.
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, Metal Gear tiene un punto de partida brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es corto, pero un minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

4. Crash Bandicoot2 Platinum
Sony
3.990 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, auque lineal y poco difícil.
★★★

5.Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de *Ya sé lo que hicisteis el último verano*. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento es perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo en tu colección de cartuchos preferidos.
★★★★★

6. FIFA 99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

7. Hercules Platinum
Infogrammes
La maravilla Disney de turno, esta vez convertida en un asequible super-ventas que hará las delicias de todo incondicional de la oferta navideña.
★★★

8. Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★★

9. Time Crisis Platinum
3.490 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que te enfrentes a una gran cantidad de enemigos fuertemente armados. Excitante, sangriento y de acción muy fluida.
★★★★★

10. Colin McRae Rally
Sony
8.490 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

11. Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok. ★★

12. Cool Boarders Platinum
Sony
3.990 ptas.
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

13. Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

14. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está toscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
★★★

15. Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de *F1* sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

16. Tekken 3
Sony
8.490 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha. ★★★★★

17. Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat 'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero. ★★★★★

18. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

19. Need For Speed Road Challenge
Ea Sports
7.990 ptas.
Snowboarding para las masas. Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es Gran Turismo.★★★★

20. Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

También a la venta...

Lucha

Battle Arena Toshinden
Sony
Precio no disponible
El primer *beat 'em up* de PlayStation tiene pinta de estar pasado, pero es un juego de lucha entretenido aunque limitado. Vale la pena teniendo en cuenta el precio irrisorio que pagarás por él.
★★★

Bloody Roar
Hudson
Precio no disponible
Le faltan movimientos, pero los que tiene son rápidos y ágiles. Los luchadores se pueden transformar en bestias feroces.
★★★

Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
★★★

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat 'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
★★★★

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un *beat 'em* menos ostentoso que *Tekken*, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores; la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie.
★★★

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos *Street Figher* y un *Street Fighter Alpha* retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene *Tekken*.
★★★

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor *beat 'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★★

Vs
THQ
8.490 ptas.
Se diferencia de otros juegos por la inclusión de una gran variedad de luchadores con estilos propios y distintivos, pero está bastante mal conseguido. A veces dudas sobre si has golpeado o has fallado.
★★★

WCW Nitro
THQ
8.990 ptas.
Unos controles para partirse de risa e interacción cero. Estos chiflados en bañador no te despertarán ninguno de tus instintos ocultos.
★★

WCW/nWo Thunder
Proein
8.490 ptas.
Un wrestling soporífero. Es lento y no responde bien. Un bodrio total.
★

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

Carreras

Destruction Derby 2
Sony
3.490 ptas.
Una estupenda secuela de carreras. Tus oponentes se divierten aplastándose en tu trasero y llegar a la meta sin que tu coche se caiga a pedazos es toda una hazaña. Mejorando los fallos del original, esta secuela es rápida, incluye pistas bien diseñadas, y ofrece más choques que tu PC normal.
★★★★★

Eliminator
Sony
7.990 ptas.
Toda una maravilla del tedio. Magníficas equivocaciones en cuanto al planteamiento de la idea original, una impresionante falta de sentido de la diversión, flamantes aeronaves que parecen sacadas del desguace, poderosas armas que matan...de aburrimiento, en fin. Un juego difícil de superar en su estilo.
★

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima.
★★

Micro Machines v3
Codemasters
4490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.
★★★★★

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor *NFS* hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como

absurdo.
★★

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista y un manejo terrible.
★★

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por *Ridge Racer Type 4*.
★★★★★

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
★★★

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer *run 'em up* te parecerá que vas a pie. Muy lento.
★

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
★★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de *Colin McRae* está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout
Psygnosis
Precio no disponible
El juego que hizo de PSX la consola que todo el mundo quería, con una banda sonora que ayuda a que te enganches al juego, pero con unas asquerosas naves enemigas que te demuestran que debes ser perseverante si quieres tener éxito. Tu recompensa es la oportunidad de competir por clásicas pistas de neón a una velocidad increíble.
★★★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

Actua Golf 3
Gremlin
7.990 ptas.
Buenos golpes, ocho circuitos, toda una variedad de torneos tanto en los modos para un jugador como en el multijugador, y unos decorados encantadores. No ofrece nada nuevo, pero su habilidad y los maravillosos comentarios de Peter Alli lo dejan en muy buena posición.
★★★★

Actua Soccer 3
Gremlin
7.990 ptas.
Agradablemente difícil y de gráficos muy fluidos. Un juego que discurre como una defensa brasileña bien compenetrada. Le falla la animación en ocasiones, pero sigue siendo una buena continuación, aunque no muy mejorada.
★★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Dodgem Arena
Project Two
8.990 ptas.
Una lucha por recoger discos y dispararlos a áreas flotantes. Rápido, pero aburrido.
★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

Michael Owen's World League Soccer '99
Proein
8.490 ptas.
Ooh, qué mala pinta tiene este juego. Con todo, es muy difícil que le encuentres más fallos a *WLS '99* en cualquier otra dirección, ya que cuando juegas te parece estar soñando. Los mejores detalles de fútbol han sido recreados con el "maravilloso chico de Liverpool" en un papel estelar, y los controles intuitivos, los combos sexies y el nivel de dificultad realista hacen de éste un buen programa.
★★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
★★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Akuji The Heartless
Proein
8.490 ptas.
Un mediocre juego al estilo *Tomb Raider* en el que tienes que accionar palancas y saltar desde los salientes. Está lleno de brujería gráfica, con puzzles inspirados en la magia negra, pero es simple hasta el aburrimiento.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a *Mario 64* pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Fighting Force
Proein
Precio no disponible
Intenta recrear el estilo de los *beat 'em up* de estilo scroll de los años '80. Tiene una buena gama de movimientos y la posibilidad de utilizar elementos del paisaje como armas, pero sufre el inconveniente de ofrecerte siempre básicamente lo mismo en cada nivel.
★★★

Gex: Deep Cover Gecko
Proein
8.990 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de *Mario*, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Legacy of Kain: Soul Reaver
Proein
7.995 ptas.
No es tan difícil como *Tomb Raider III*, quizá tampoco tan fascinante, pero la combinación de aventura y RPG siempre brinda mucha emoción. En *Soul Reaver* (no lo confundas con *Blood Omen*, que era un título de menor calidad) tienes además la ventaja de no perder tiempo mientras se cargan los niveles, pues eso ocurre automáticamente.
★★★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con *bonus* pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico *Flashback*. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
★★

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D *Earthworm Jim*. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
★★★★

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot´em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que *Doom* va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un *shoot 'em up* con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de *R-Types.* Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes *mouse*, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
★★★

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a *Command & Conquer*, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Discworld 2
Psygnosis
Precio no disponible
Este juego sufre la falta de trama y de reto pero sus personajes son divertidos.
★★★★

Diver´s Dream
Konami
8.490 ptas.
Es en esencia un juego del estilo de *Tomb Raider*, pero subacuático. *Diver's Dream* está lleno de monstruos marinos y misiones inteligentes pero es lento y ofrece poco margen de respuesta. Reproduce muy bien la sensación de estar bajo el agua.
★★★

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
★

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles,*

Marble Madness y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1. Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. *Call to Power* sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

2. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

3. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en *Star Wars*, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

4. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
★★★

5. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

6. Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

7. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
★★★★

8. Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

9. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple; la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

10. RollerCoaster Tycoon
7.995 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.

11. Resident Evil 2
Virgin
6500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

12. Superbikes World Championship
EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

13. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

14. Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

15. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de raíles. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

16. Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

17. Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.

18. V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original
★★★★★

19. Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

20. TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

También a la venta...

Carreras

Tellurian Defence
Psygnosis
Precio no disponible
Tiroteo intergaláctico en primera persona. Desgraciadamente, este producto es uno de esos que se perderán en el olvido colectivo de la humanidad.
★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

DethKarz
Infogrames
6.990 ptas.
Son cuatro mundos y doce circuitos, diseñados en el más puro estilo montañas rusas, y con toneladas de armamento. Lo único es que resbala mucho, y esto eleva la dificultad enormemente.
★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

X Games Pro Boarder
EA Sports
Precio no disponible
Los gráficos no es que sean ninguna maravilla, pero hay suficientes movimientos de todo tipo que te mantendrán entretenido. Hay que decir que el modo multijugador no les salió demasiado bien.
★★★

Deportes

Actua Tennis
Gremlin
Precio no disponible
Lleno de bellos movimientos y tablas de estadísticas de todo tipo, este juego sacrifica en nombre de la imagen el control direccional, que es lo que realmente hubieras querido tener en un juego de estas características.
★★★

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Aliens VS Predator
EA
3990 ptas.
Juega como *marine*, Alien o Predator, y prueba suerte en cualquiera de los 10 niveles. El diseño de los escenarios es excelente y la atmósfera está muy bien conseguida, pero puede ser demasiado difícil.
★★★★

Heretic II
Activision
7.995 ptas.
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Darklight Conflict
EA Classics
Precio no disponible
Conviértete en un combatiente Repton y lucha contra los Ovons. Este es un juego de disparos más bien *light*, que tiene unos controles bastante intuitivos y unos efectos de explosión satisfactorios.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre *La guerra de las galaxias* y *Quake*. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

Shadow Warrior
Proein
Precio no disponible
Fracaso en primera persona. *Gore* gratuito y dificultad exagerada.
★

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un *shoot 'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante
Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

Estrategia

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de *Sim City*, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedícale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
★★★★

Cannon Fodder
Editor no disponible
Precio no disponible
Un juego de estrategia en tiempo real a escala reducida. Los controles permiten que el desplazamiento de tus hombres por el campo de batalla de la primera guerra mundial sea una cuestión intuitiva, pero no por eso fácil. A la vez se ve algo anticuado.
★★★

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta época llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
★★★★★

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

UFO: Enemy Unknown
Editor no disponible
Precio no disponible
Pon a prueba tu cerebro con este juego cargado de alienígenas. Combate por turnos de la mano de los mismos que inventaron los clásicos para Spectrum *Chaos* y *Rebelstar*. A primera vista no atrae, pero la trama es compleja y los controles están muy bien.
★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Editor no disponible
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
★★★★

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
★★★★

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
EIDOS
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
★★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

Quest For Glory V
Havas

5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, TIE Fighter y *X-Wing vs TIE Fighter*, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars*, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. FIFA 99
9.490 ptas.
Deportes EA
Balones de marca
EA no ha sido capaz de sacarle todo el partido posible a este simulador deportivo de lujo. Controles lentos, gráficos bastante mejorables y decepcionante simplicidad. Mejor que te compres el *ISS*.
★★★

2. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en su género.
★★★★★

3. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA* (*Rush 2, TGO*). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

4. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra «Miyamoto» tiene que añadir al instante: «ha creado otra obra maestra». Ésa es la norma. Este RPG, que preserva todos los rasgos de *Zelda* y los integra en una bella realización en 3D, justifica por sí solo la compra de una N64. Los vagabundeos, los diálogos, los combates y las secuencias han pasado por innumerables ajustes y retoques hasta alcanzar la perfección.
★★★★★

5. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

6. F1 World Grand Prix
Nintendo
5.990 ptas.
Real como la vida misma: los coches, los pilotos, los circuitos y toda la parafernalia son de verdad. Tanto el corredor arcade como el auténtico fan de Fórmula 1 disfrutarán de este juego. Para redondearlo, disponen de una opción para dos jugadores.
★★★★★

7. GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

8. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

9. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *Star Wars* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

10. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un buen rato con los amigos.
★★★★★

11. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este *shoot'em up* es un poco monótono. ★★★

12. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
La caza del dinosaurio
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

13. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

14. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con *Goldeneye*. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

15. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

16. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los *frames* es peligrosamente baja.
★★★

17. F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

18. Rush 2
GT Interactive
9.990 ptas.
Si amabas el primero, amarás el segundo: si lo odiabas, las cosas seguirán igual. *Rush 2* intenta mezclar las cualidades de *DKR* y *TGR* y sólo logra reproducir las ventajas y desventajas de su primera versión.
★★★

19. International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

20. Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny*.
★★★

Dual Heroes
Hudson
9.990 ptas.
Aburrido combate entre robots
Una buena dotación de jugadas, pero no le plantea ningún reto al jugador en solitario
★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se

acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.

★★

Mario Kart 64
Nintendo
9.990 ptas.
Ha regresado la comedia «de carreras». Aunque las partidas para un solo jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj les garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor que puede encontrarse en plataformas.
★★★★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP* de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Bates de lo más realista Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Pantaloncitos de tenis
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de fútbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de *Quarterback Club*, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del *Starwing* de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de *Independence Day*. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de *La guerra de las galaxias* gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados visuales; pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, e implican

asombrosamente al jugador. La carencia de una opción multijugador produce cierta decepción, pero a los fans de *La guerra de las galaxias* no les va a importar.
★★★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom*, *shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

Puzzles

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Wetrix
Ocean
8.990 ptas.
Se parece a *Tetris*, mucho más que *Tetrisphere*. Al principio es dificilísimo, pero, si insistes, al final acabarás comprendiendo la táctica, que en el fondo es sencilla (aunque algo limitada). Una vez más, caerás en las garras de una adicción. Como ocurrió con el *Tetris*.
★★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con *Mario 64*, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings*: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Zelda DX
Nintendo
5.990 ptas.
Resuelve puzzles con tu elfo favorito
Una trama convincente, gráficos hermosos (con gran cantidad de secuencias) y una historia que implica al jugador a la manera de *FFVII*. Es extraordinariamente difícil y cuenta con una amplia gama de retos interesantes. ¿Es posible que *Zelda* no tenga ningún defecto?
★★★★★

2. Lucky Luke Color
Infogrames
5.990 ptas.
¡Tienes que jugarlo! Es fantástico. Te enfrentas con montones de maleantes, pero también usas tu ingenio en situaciones complicadas, tales como asaltos al tren, estampidas o juegos de puntería. Con *Lucky Luke* disfrutamos desde hace dos años de un cartucho espectacular, tanto que la nueva versión en color no ha podido superarlo. Habrían sido muy bien recibidos algunos cambios.
★★★★

3. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

4. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Ha llegado el archienemigo de Mario
Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

5. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

6. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

7. Top Gear Rally Color
Spaco
6.490 ptas.
Lo primero que te llamará la atención es el cartucho: es más grande de lo normal, y más pesado, porque lleva pilas. ¿Y para qué? Porque incorpora la función del Rumble Pak, de modo que vibra como loco cada vez que derrapas o chocas con tu vehículo. Cuentas con tres modos de juego —incluyendo un modo versus— y con tres pistas bien pensadas para poner a correr tus coches Toyota y Subaru acondicionados.

8. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

9. Game & Watch Gallery 2 Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* y *Donkey Kong*, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de *Mario*.
★★★★

10. All Star Tennis
Ubisoft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

6 Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un *fight'em up* decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas,
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. *Super Mario* sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro *Tetris* de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

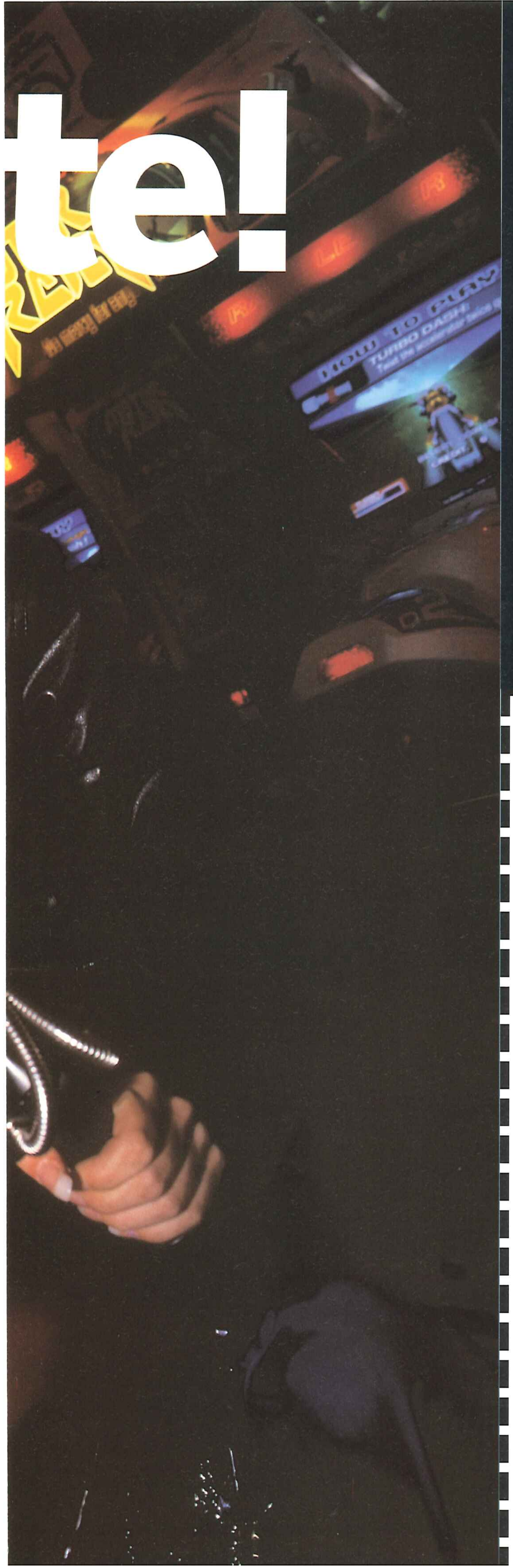
Game & Watch Gallery
Nintendo
4.990 ptas.
Cuatro juegos en uno
Esta oferta contiene los juegos Fire, Manhole, Octopus y Oil Panic. Los cuatro son muy sencillos, pero, ¿acaso los juegos de dirección manual originales no eran siempre un poco cutres?
★★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★


¡Subscríbe
¡No dejes pasar esta oportunidad!



Suscripciones

Suscríbete a TOP JUEGOS

¡Ahórrate una pasta ! (¡Y un disgusto!)

Ni el encantamiento más poderoso de Aramis Fuster podría evitarlo. El fin del mundo está cerca. Por suerte, el gran cataclismo no te pillará desprevenido: hace 15 años empezaste a escarbar el suelo de tu cuarto con una cucharilla. Ahora tienes un refugio antinuclear del tamaño de un estadio, y provisiones para los 50 años siguientes a la gran mascletá.

Sólo te queda una cosa por hacer: suscribirte a Top Juegos, la única revista de videojuegos que llegará puntualmente a tu buzón mientras el mundo exterior se consume en el fuego radiactivo.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y n° de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

......................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Verano del 89

Hace diez años, cuando los dinosaurios, un juego de recorta y pega ambientado en una isla tropical y un policía robotizado dominaban el mundo.



■ Archipielagos en su deliciosa versión de 1989. Ahora, aquellos árboles no son más que ruinas pixeladas.

Tristes trópicos



Archipelagos
Editor: **Logotron**
Desarrolador: **Carruthers**
Genero: **puzzle/estrategia**
Plataforma: **Amiga, ST, PC**
Puntuación: **910/1000** (*Ace*)
"Un juego ejecutado de una forma magnífica que fascina desde el primer día"

A ver si adivinas de dónde hemos extraído este texto: " Siéntate y viaja mentalmente hacia tu destino más anhelado: una isla tropical rodeada de palmeras y mar. Y si te preguntas qué es lo que hay más allá de la playa, ve flotando hacia el horizonte y lo descubrirás"... ¿De un folleto promocional de viajes Meliá? ¿De la letra de un single de las Spice Girls? ¿De un ensayo sobre las virtudes de las drogas alucinógenas? Nada de eso. De hecho, es el párrafo introductorio del manual de *Archipiélagos*, un juego de Amiga y ST que apareció en junio del 89.

Archipielagos fue uno de los juegos que más ayudó a los ordenadores de 16 bits a ocupar el primer puesto a principios de los 90. Su mecánica era simple pero adictiva: tenías que flotar por un mapa de rectángulos y construir puentes de tierra para conectar rocas a un obelisco central. Apareció retocado con escenarios en 3D tan surrealistas que parecían inspirados en Dalí (huevos que derramaban sangre o una fauna de árboles que ponían los pelos de punta) y se complementaba con una hipnótica banda, muy en la onda de *La Dimensión Desconocida*.

Un detallado mundo forestal en 3D, con arbustos, nubes... edificios.

Incluso antes de dar los primeros pasos para hacer realidad este juego, el desarrollador Paul Carruthers necesitaba encontrar a algún editor que se interesase por la idea original, y por lo tanto arriesgada, de *Archipielago*. "Todavía me acuerdo cuando Ian Dowened (desarrollador de PC) y yo nos partíamos el pecho inmediatamente después de vender una idea muy sencilla que se nos ocurrió casi en el último momento. Recreaba un detallado mundo forestal en 3D con árboles, arbustos, animales, nubes, edificios... y Dios sabe qué más. Yo les dije: 'Así será el juego' y ellos lo compraron", comenta Paul.

Ian Saunter, por aquel entonces en Logotron, no tardó ni un segundo en darse cuenta del potencial del juego:


Si hubiéramos reservado los billetes, ahora no nos pasaría esto

"Nada más verlo pensé que era raro, audaz y muy rápido". Paul y Ian habían sido los primeros en crear algo parecido al sistema en 3D.

La consola Super Nintendo ha pasado ha la pequeña historia cono la introductora de unos gráficos en relieve que daban una cierta sensación de tridimensionalidad pero su propuesta no llegaría a Europa hasta 1992. "La idea de desarrollar un juego en 3D era muy inusual por aquella época", nos comenta Paul. "Me acuerdo cuando mis colegas empezaron a trabajar en las superficies en 3D. No me lo podía creer."

_Y ¿cómo se las arreglo Paul para sacarle al juego 10.000 niveles diferenciados? "La mayoría eran creados por el mismo ordenador de una forma aleatoria, pero cada cinco niveles Ian y yo hacíamos el dibujo inicial. Algunos de ellos resultaban más o menos reconocibles (como la forma de una rueda o el mapa de Gran Bretaña), perola mayoría tenían un aspecto de fantasías un punto grotescas. Por ejemplo, uno era la imagen de un cerdo cortado en diferentes trozos de carne mientras que otro recreaba la cabeza de Mikhail Gorbachev."

A pesar del apoyo de la crítica, no resultó nada fácil conseguir que el juego llegase a la gente. "Me parece increíble, y un poco deprimente, cómo la industria del juego funcionaba por aquellos años", dice Ian. "Todo el proceso se encontraba obstaculizado por una gran parafernalia, y si la idea del juego acababa siendo un éxito de ventas era porque un gran número de incondicionales dedicaban todo su tiempo en buscar como desesperados material a su alcance. Como era de esperar, *Archipiélagos* tuvo que sufrir el mismo calvario."

¿Que si vendió? "La verdad es que muy bien. Hubiese aumentado la venta si *Populous*, de Bullfrog, no hubiera aparecido al mismo tiempo."

Y ahora, ¿en qué está metido Paul Carruthers? Curiosamente, está progamando *Archipiélagos*. Una versión actualizada del juego irrumpirá en el mercado con diez años exactos de diferencia. "El juego no ha cambiado en nada", dice Paul, "pero ahora funciona por completo en 3D, con animación, texturas e iluminación." *Archipielagos*, de Sold Out, ya es una realidad en tiendas de media Europa. Como Paul comenta. "Es una compra que vale la pena, no te defraudará."

Los juegos del mes

El sabor del mes: cruzapantallas que poco o nada tienen que ver con los actuales shoot'em up...



Blood Money

■ Sistema: **Amiga**

■ Editor: **Psygnosis**

■ El eslabón perdido de los shoot'em up, un cruzapantallas simple, violento y adictivo que hoy no colaría ni como novedad de saldo para la Game Boy Blanco y Negro, pero que en su momento hizo un poco más ricos y felices a los muchachos de Psygnosis.

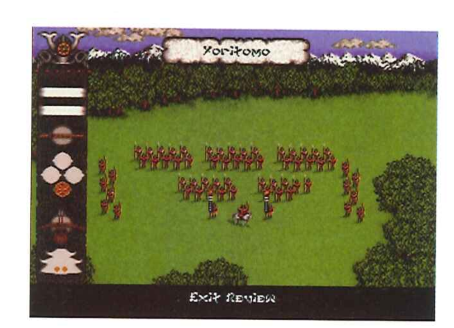
■ Puntuación: **5/5** *(New Computer Express)*

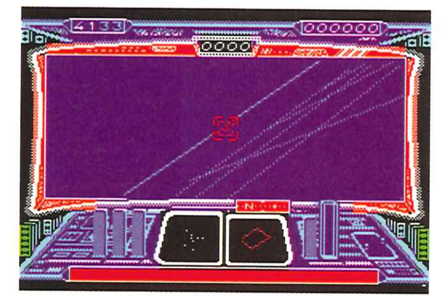
Lords of the Rising Sun

■ Sistema: **Amiga**
■ Editor: **Cinemaware/Mirrorsoft**

■ Ambientado en el Japón del siglo XII, este juego de estrategia militar te daba la oportunidad de aplastar castillos y arrasar escuadrones enteros. El juego se centraba más en las imágenes que en la propia acción.

■ Puntuación: **4/5** (*New Computer Express*)





Phobia

■ Sistema: **C64**
■ Editor: **ImageWorks**

■ Un juego de tiros a cargo del reputado desarrollador Tony Crowther que ofrecía lo mismo que otros juegos de este estilo para los ordenadores de 8 bits: potenciadores, ametralladoras desde puntos estratégicos, aliens con garras y pintas de vegetal.., en fin, un tostonazo.

■ Puntuación:**2/5** (*New Computer Express*)

Silkworm

■ Sistema: **Amiga**
■ Editor: **Virgin Games**

■ Como puedes ver, 1989 fue el año de los *shoot-`em-up* sencillitos y funcionales en los que te dedicabas a limpiar pantallas sin saber muy bien por qué. La conversión de arcade fue un soplo de aire fresco entre tanta mediocridad: ofrecía al jugador el control de un jeep y un helicóptero. Toda una proeza.

■ Puntuación: **3/5** (*New Computer Express*)



Starglider II

■ Sistema: **Spectrum 128K**

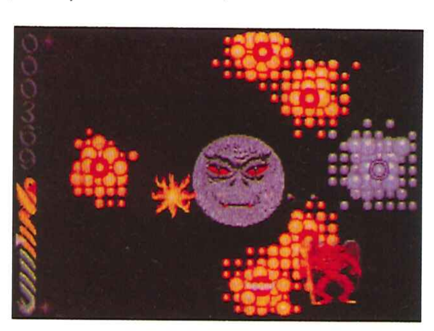
■ Editor: **Firebird**

■ Insertar las delicias de un disco de 16 bits en un casette Speccy fue todo un reto, pero este juego de combate espacial, otro producto de la invencible factoría Amiga/ST, salió airoso de la prueba y demostró que era mucho más que unas espléndidas imágenes en 3D.

■ Puntuación: **85%** (*Your Sinclair*)

Wicked

■ Sistema: **Amiga/ST**
■ Editor: **Electric Dreams**
■ En un tiempo en el que la perversidad era toda una virtud, este *shoot-`em-up* presumía de ofrecer unas imágenes impactantes y una banda sonora con mucho estilo. La originalidad del juego es que no te limitabas a destruir larvas de extraterrestre antes de que se desarrollasen: tú mismo corrías el riesgo de convertirte en una espora en fase de reproducción acelerada.
■ Puntuación: **4/5** (*New Computer Express*)



Con el corazón en un puño

La senda de los dinosaurios

O cómo llega a la madurez a los mandos de tu N64



El siglo se acaba, y llega la hora de empezar a colgarnos medallas. En cuestión de veinte o treinta años, los que hoy nos sentimos en la cresta de la ola estaremos cómodamente apoltronados, explicándole a las nuevas generaciones que ya estamos de vuelta y que no hay nada nuevo bajo el sol.

Es ley de vida, pero no engañaremos a nadie. El caso es que somos una de aquellas generaciones que nunca han ido a ninguna parte. Los 90 no han sido precisamente una década de grandes retos colectivos, presumiremos de lo que sea, como hace todo el mundo, pero justo es que nos reconozcamos que nada (y cuando digo "nada" quiero decir nada) de lo que nos ha pasado puede calificarse de experiencia clave, de aquellas que te hacen más sabio, más fuerte y más escéptico. Los triunfos de la generación de los 50 se limitaban al mundo del naipe, y los nuestros tienen como escenario una consola o la pantalla de un ordenador. Todo el autoestop que hemos hecho ha sido por autopistas virtuales, nuestras barricadas han sido montones de ropa sucia y papeles revueltos en la puerta de la habitación que ocupamos en casa de nuestros padres, nuestra revolución sexual, elegir entre el club de castidad y diferentes marcas de preservativos, y nuestra utopía generacional invertir en bolsa o ganar unas oposiciones a funcionario de correos. ¿Desolador? Para nada, siempre nos quedarán los videojuegos, ese invento celeste que alguien trajo a la Tierra para hacernos felices.

Por ejemplo, *Snowboard Kids II*, una de las cumbres indiscutidas de la creación cultural en los últimos veinticinco años. Acercaos a su superficie, ¿verdad que parece un insubstancial aunque resultón juego de carreras con algún que otro potenciador gracioso? ¿Sí? Pues ahora atreveos a sumergiros en sus turbias aguas: es un viaje a los más profundos estratos de la mente humana, una versión virtual de la *Odisea* y la *Divina Comedia* juntas que debería adaptarse al cine lo antes posible (protagonizada, por supuesto, por Arnold Schwarzenegger).

La historia arranca con encomiable inocencia: un par de carrerillas amistosas con el ordenador para ir abriendo boca. Pero no tardaremos en dejar atrás la miseria de lo habitual: se acercan los niveles superiores. El primer adversario a nuestra altura es un hombre de nieve que intentará enfriar nuestro entusiasmo y sepultarnos en su mundo de histeria y hielo. Debemos vencerle, porque el siguiente peldaño en esta escalera hacia el cielo es el t-rex.

No parece demasiado peligroso, es un animalejo adormilado y sonriente que va poniendo huevos al tiempo que anda y parece estar posando para un documental de exquisiteces jurásicas. El problema es que corre que se las pela, y esto es una carrera en la que sólo puede haber un ganador. En cuanto suena el pistoletazo de salida, el dinosaurio sale disparado hacia el horizonte y a ti te quedan 150 segundos para encontrar los potenciadores de velocidad y súper poderes que te permitirán alcanzarle. Te verás obligado a jugar sucio y deslizar una granada de mano en su prehistórico culo, y aún así sufrirás lo indecible para ganar.

Y llegamos al momento que da sentido a nuestras minúsculas vidas, esa recta final con el dinosaurio recién recuperado de tus arteros ataques y dispuesto a sacarte una nariz de ventaja en la foto finish. Nada que ver con el récord de Beamon, las cuatro medallas de Carl Lewis en LA o las innumerables plusmarcas de Sergei Bubka: esto es mucho mejor. Con los dedos dislocados por el esfuerzo, tus glóbulos rojos bailando la danza del vientre y el sistema nervioso cercano al colapso verás por fin... que la bestia escapada del libro de paleontología acaba en segunda posición, porque esta vez, por increíble que parezca, el primero ¡ERES TÚ¡ No suenan trompetas y nadie te pide autógrafos, pero has ganado. Has roto la sutil pero brutal frontera entre el éxito y el fracaso.

Y seguro que desearías que tu vida entera transcurriese en ese instante.



¿Te animas?

■ *Snowboard Kids 2* No pretendíamos ponerte los dientes largos, pero el caso es que este juego sólo podrás encontrarlo de importación. A pesar de lo bien que está funcionando en Estados Unidos, nadie se ha tomado hasta ahora la molestia de hacer que cruce el charco. Es una secuela 18 meses posterior al exitoso *Snowboard Kids*, y sólo lo borroso de algunos de sus gráficos y la extraordinaria calidad de *1080º* (otro descomunal juego de carreras sobre patines para la N64) le separa de la perfección absoluta. Divertido como pocos y muy rico en calorías, *Snowboard Kids 2* es también un estupendo masaje para el ego. Pocas experiencias tan gratificantes como ser el más rápido y el más astuto (el mejor) en este duelo lisérgico entre locos del patín.

EL DINOSAURIO NO PARECE DEMASIADO PELIGROSO. EL PROBLEMA ES QUE CORRE QUE SE LAS PELA Y EN ESTA CARRERA SOLO HAY UN GANADOR.

NÚMERO 5 YA A LA VENTA



LIBRO CON TRUCOS A – Z

LOS MEJORES TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION, ORDENADOS Y LISTOS PARA USAR. ¡68 PÁGINAS DE VALIOSOS TRUCOS!


OUTCAST
UN MUNDO INFINITO
UNA EXPERIENCIA SIN PRECEDENTE
INFOGRAMES
ESPAÑA
APPEAL
© 1999 INFOGRAMES - APPEAL
www.outcast-game.com
PC
CD
ROM